GAMER UCG SPECIAL PRESENTS

游戏·人





游人小说

空月亮 ○ 无间塔

滩边旧拾

《古墓丽影》的世界

同人剧院

贱龙谍影 ○ 漂泊的故事

ACG议会

大陆版PS2价格预测

游戏中的数学

斑斓之书

历史梦之舞台——二十五年之光荣

大厨手记

光与暗交织的战歌

——《兰古利萨》系列漫谈

传世之书

游戏产业史上的二十五个愚蠢决定

特稿

三界之争的启示——娱乐、时尚与通信发展综合谈

我们今后看到的电子游戏必将达到更加令人难以置信的程度，也许就是科技的时代……

深入游戏性

爽快感、成就感、代入感，这三点可以基本涵盖至今为止几乎所有游戏的游戏性所在……

特别企划

漆黑的小楼、若隐若现的游离影子、在生与死边缘徘徊的人、一次铃声、一声惊叫……不知有多少人和我一样迷恋着这一类的电影和游戏……

恐怖魔方——闲谈恐怖电影与恐怖游戏

本辑赠送 樱大战异色绘本




游戏人
承载您的喜怒哀乐

卷首　　过河

从前有一座小山，在小山旁住着一匹老马和一匹小马。小马整天跟着妈妈，从来不肯离开一步。小马一天天长大，渐渐到了可以干活的年龄了。一天，妈妈就让小马独自把一袋麦子背到磨房里去。从小马的家到磨房，要趟过一条小河。小马走到小河边，看见河水挡在前面哗哗地流着，心里有点怕。“过去还是不过去呢？应该怎么办啊？”小马正想着，只看见老牛伯伯正在河边吃草。于是小马连忙跑过去问：“牛伯伯，请你告诉我，我能过得了河吗？”牛伯伯回答说：“河水很浅，还不到我的小腿肚子呢，怎么不能过去啊？”小马听了，立刻就朝小河跑去。“喂！慢点！”一个声音把小马叫住，原来是一只小松鼠。“小马，你可别听老牛的话。水很深，一下水就会被淹死的。昨天，我们的一个同伴过河，就给大水冲跑了！”听小松鼠这么一说，小马害怕了，也没了主意。于是他只能往回走，并把事情原原本本地告诉了妈妈。妈妈笑着说：“河水到底有多深，如果自己不试一试又怎么会知道呢？”于是小马又来到了河边，小心翼翼地趟入水中。河水刚好齐过小马的膝盖，不像老牛伯伯说的那么浅，也不像小松鼠说的那么深……

——改编自彭文席的《小马过河》

2002 年 7 月，当一个 24 岁的青年辞去稳定的工作，只身一人来到一个离家 900 多公里的陌生城市的时候，他所面对的是一条追逐理想的河；两个多月后，当一本以“立足游戏文化、传递游戏内涵、反映游戏人生活”为主旨的全新刊物如初生婴儿般降临的时候，她眼前是一条任重道远的河；一年以后，那个叫“胜负师”的青年和那本叫《游戏・人》的杂志已经不再踌躇与彷徨，尽管离彼岸还很远，但他们已在各自的河中迈出第一步、第二步、第三步……

在探索与求证的过程中，不难发现：如果游戏文化也是条河的话，那它并非深不见底，它完全可能成为玩家生活中的一个组成部分。只是“游戏文化类刊物到底该怎么做？”这个问题似乎要比“河水有多深？”难回答得多，因为在《游戏・人》前面似乎只有被水冲走的小松鼠，却没有来去自如的大水牛。除了自己的尝试与摸索，读者就成了我们惟一的依靠。因为这种依靠，《游戏・人》第五辑才会如期出现在您的面前。

我们每天都在面临不同的选择，就像要过不同深浅的河。大到是否要与某人结婚，是否要前往陌生的国度，小到是否要玩某个游戏，是否要买一本书……那我们会不会为旁人的意见与观点所左右呢？“与那个人结婚就等于进入了婚姻的坟墓”，“那个国家的月亮可比中国的圆多了”，“那种游戏不用玩就知道是垃圾”，“这样的书你也舍得花钱”……水牛和小松鼠并没有恶意，但他们的话却足以令小马犹豫不决。有时还是应该多相信自己的直觉，多做一种尝试就多了一个体验的机会。正如您将 12 元交到营业员手中，将一本杂志带出店门那样，这只是一个简单的决定，过的也只是一条很小的河。不过当您捧着这本书，静静地翻过这一页之后，或许会发现，《游戏・人》并不是一条小溪，而是……一眼温泉。

胜负师

2003 年 10 月 25 日


Autumn 2003
UCG Presents
5th MEET...
想念游戏的人
Games that when you loved them
It last for a LIFETIME...
GAMER UCG SPECIAL PRESENTS
游戏人5

GAMER UCG SPECIAL PRESENTS
游戏·人
《游戏·人》第五辑



目录 CONTENTS

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《游戏·人》不予承担任何责任。

2.独家授权——对《游戏·人》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《游戏·人》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《游戏·人》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《游戏·人》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《游戏·人》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《游戏·人》或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

健康游戏忠告：抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

三界之争的启示

——娱乐、时尚与通信发展综合谈

通信、娱乐以及消费性电子三个产业已是全球高科技产业的核心，在各个国家不同的社会背景之下，它们拥有各自庞大的消费群体。仅以中国的通信行业来说，其发展速度以及目前所拥有的完善的网络服务不能不使我们叹服。在高速发展的各产业之间已经开始出现渗透，相关行业之间的影响已经成为了某行业发展中的必要因素。而产品也向着多功能化，时尚化的标准逐步进化。

在一定程度上，中国已经成为了世界范围内决定未来通信业发展的国家，不单单因为中国目前有着庞大的通信网络以及相关消费群体。更重要的是，其研发水平已经步入世界尖端的行列。眼下正是移动通信从2G到3G的转型过渡阶段，3G规格CMDA20001X与WCDMA两大阵营之争已经悄然展开。又一次通信革命一触即发，这也必将带动相关产业快速发展，首当其冲的就是娱乐与消费性电子，也许这两个名词在一定意义上代表着雷同的含义，但是如果以市场规律加以区分还是不难找出其本质上的区别，而如今电信产业的发展已经与这两个名词息息相关。

早在上个世纪九十年代初，中国刚刚进入移动通信模拟网络试运行的时候就曾有业内人士预言：世纪末与下个世纪初是通信业务以及相关产业迅猛发展乃至产生质变的黄金时代。如今已进入了二十一世纪的开元时期，通信行业以及周边各个产业都产生不同规模的进步，有些甚至已经超出了人们的想象。各国的移动运营商已经能够提供数目繁多的网络服务，例如：JAVA应用程序以及游戏下载，多媒体短信息即MMS服务，GPRS数据业务，宽带以及卫星信号传输等等。通信业务已经发展到了可以使人们沟通达到最大限度的方便与快捷，传统意义上的通信终端即俗称的手机已经可以实现多功能，多任务并且可以针对用户的不同需要提供更为具体的服务。另一方面，消费性电子和电子娱乐产品也已经趋向于多功能化的设计，它们不但搭载了较为成熟的网络通信功能，而且还具有了相当的无线通信与红外技术支持。"蓝牙"技术的应用也已经开始渗透到这些领域，我们通常可以看到某电子产品的规格说明书上清楚地注明："蓝牙技术支持"，而这些在当初还是遥不可及的神秘技术在当今已经成为了现实，消费者的意识也随之进步。在我们的概念当中恐怕很难把电子游戏与通信技术联系起来，但是当娱乐、通信与消费性电子三者概念之间的界线逐渐模糊的同时，我们却意识到：又一次能够改变人们传统意识的革命即将在这三者当中爆发。随之而来的则是代表时尚化、多功能化的电子产品不断诞生，乃至占据人们的生活。

2002到2003年之间，在电子娱乐产业已经进入又一个颠峰的时候，NOKIA与SONY相继发表了具有重大意义的两款消费性娱乐产品NOKIA-GAGE（N-GAGE）与PLAYSTATION PORTABLE（PSP），其实这两个不同的东西在市场定位方面存在本质性的差异，但是从其中也可以得出一个结论：不同产业之间的相互渗透必将产生推动其产生质变的因素。熟知这一产业的人们都很清楚：N-GAGE是具有强大娱乐功能的移动通信终端，而PSP则是搭载通信机能而且具有无限延展可能的消费性电子娱乐产品，两种产品代表了两大阵营：消费性电子与通信产业最时尚前卫化的设计思路。而两种产品的即将上市必定会冲击原有电子娱乐市场的圈地。直接面对挑战的则是昔日娱乐界的王者，具有不败神话的NINTENDO及其目前赖以维持霸主地位的GBA系列掌上娱乐系统。三界之间的战争已经拉开序幕，而这场战争的意义就在于对这三个产业今后的趋势做一个明确指引，并且在一定程度上影响着各自产业在未来的发展，时尚化时代的到来已经可以充分验证一个规律：某产业不断发展的过程中必定有外界因素的影响起着不可估量的作用，而这些积极因素直接或者间接推动了发展速度。三界之争其实恰恰说明了这一事实。如果深究这三个产业之间不断发展，演化，碰撞最终产生融合的结果，一切还要从厂商的发展历史来验证和研究。

一、从"造纸"到"N-GAGE"——NOKIA的多元化之路

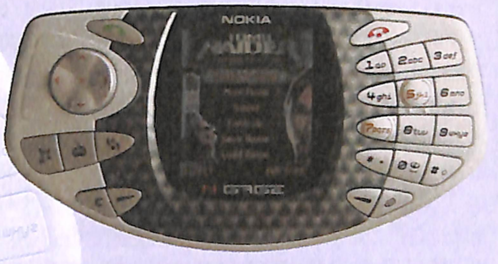
提起NOKIA，如今已经可以用家喻户晓来形容了。90年代初期NOKIA开始在中国范围内大肆销售模拟移动电话，中国的手机用户开始认识这位芬兰的通信巨人。当然从那个时候起MOTOROLA也开始致力于移动业务在中国内的开展。但NOKIA凭借着其独特的风格以及良好的信誉赢得了大批支持者，这也为今后NOKIA在中国市场奠定胜局打下了基础。且不论NOKIA的市场占有率到底有多大，单以NOKIA这个品牌而言就代表了不同寻常的含义："科技领先，以人为本"的理念一直是NOKIA的必胜法门。的确，NOKIA的产品处处体现了大方，实用而且代表了时尚。另一方面，NOKIA也不单单作为一个通信设备厂商出现在消费市场当中，更重要的是它曾经一度领导了无线通信领域的潮流，NOKIA也无可厚非地成为了这股新浪潮中的弄潮儿。从当初的造纸工厂到如今世界五百强企业，从最初的工业用纸到如今的N-GAGE通信娱乐终端，这其中到底蕴涵着怎样的治世哲学呢？NOKIA的奇迹也正是一部最好的通信产业发展史。

1865年，芬兰籍采矿工程师杰瑞崔克·艾迪斯坦（Fredrik Idestam）在芬兰南部设立了一座纸浆厂，主要业务当然是生产普通的工业用纸以及一些相关纸类产品，而在当时那个资源匮乏的时代，在面临技术与设备都不完备的条件下杰瑞崔克·艾迪斯坦还是毅然做出了这个决定：一定要把这个厂子维持下去。而后的几年他不但把企业维持在一个良好的运营状态下，而且积极着手开发新的产品以适应社会不同层次人们的需要，也正是在那个时候身为NOKIA创始人的杰瑞崔克·艾迪斯坦就为自己的企业定下了这个在商场中生存最基本法则：一切要以使用者的角度出发，即"以人为本"！正是遵循着这一信条，NOKIA的业务范围逐渐扩大，在19世纪末NOKIA已经成为了芬兰本土一个小有名气的企业并且在那个时候进入了化学药品研究以及开发的全新领域。多次的开拓与创新使这个企业具备了向多元化厂商转型的条件，但是由于诸多客观条件的限制，NOKIA在相当长的一个历史时期只能维持在小企业的管理模式下。为此，员工们积极努力地工作，公司上下卧薪尝胆的等待机会的到来……直到1960年，芬兰的经济开始复苏的时候，NOKIA的机会终于来了。在多方努力之下，他们收购了前身是国有企业的"芬兰电缆公司"，这个公司被正式纳入NOKIA集团之后，他们积极为公司的转型做准备，1967年开始，NOKIA的主要业务由过去的造纸、化学工业用品以及橡胶制品正式转化为：通信电缆以及辅助设备的开发。在那个年代，企业之间的竞争同样相当激烈，60年代的通信行业也是如此。在当时使用的是还尚未成熟的"搏码调变"（PCM）技术已经被广泛地应用在社会的各个行业，所以厂商之间的竞争也就在所难免，NOKIA在当时虽然已经成为通信行业的排头兵，但是一些小公司采取的战术也一度使NOKIA陷入苦战。在外部压力的迫使下，公司决定开发一套最完善的基于PCM技术的通信系统以应对市场竞争。在经过约两年的努力后，这套名为PCMTS的系统终于问世，并且符合当年的"CCITT国际电报电话咨询委员会"标准。霎时间，芬兰社会各大企业纷纷要求安装PCMTS系统，这套系统的特点是：通话质量相对稳定，不用很昂贵的安装与维护费用，布线以及架设等施工十分简单。这套系统也曾经在整个欧洲范围内所通用，而且正是在那个时候NOKIA的名字也开始被世界认可。NOKIA在欧洲市场人气一度飙升的同时，随之而来的则是又一次通信产

业的革命，PCMTS系统的生命周期提前结束了。

在面临新技术飞速发展的时代，NOKIA也开始认识到了“创新”的真正意义……1973年他们正式成立“开发部”与“研发中心”。这两个部门的关系是“任务统一但相对独立”。一个负责开发基础通信设备，例如模拟电话，数据传输业务等。另一个则负责研究无线电信号设备以及模拟通信。两个部门成为了整个NOKIA技术支柱，在某些问题上，两个部门做出的任务计划书需要经过公司最高层的审议以后才能实施。而公司的高层也同时把握住了几次关键的决策从而使NOKIA一次又一次地夺得市场中的主动。在当时可以在市场上见到的印有NOKIA商标的商品虽然不多，但是每一件却都体现了设计者独特的风格。带有时代气息的家用电话机，印有NOKIA字样并且可以悬挂在墙上的模拟通信设备，还有在当时十分先进的模拟对讲机，这一切都无疑表现出了NOKIA的设计是“科技领先，以人为本”。在芬兰本土品牌当中率先打入国际市场的仍然是NOKIA。20世纪80年代，欧洲邮电部协会（CEPT）决开发一套完全基于数字技术的通信系统，并且希望能够在全球范围内得到推广，这项计划最终被定为GSM（泛欧式移动电话系统），也就是我们通常所说的“全球通”。得到了这个信息的NOKIA积极投入到开发当中。在经过无数次失败与磨难之后，全球第一台GSM移动电话在NOKIA的生产线投产了，而且世界上第一个通过NOKIA架设的数字网也在芬兰本土最先开始运行。从那以后的数年之间，他们确立了自己在未来的发展方向：以通信行业为核心，发展更先进更人性化的移动通信设备。进入20世纪90年代，NOKIA开始又一次转型，他们开始涉足卫星以及电视业务的研发与销售，并且继续巩固其原来在欧洲，美洲以及拉丁美洲的市场。1990年前后推出的NOKIA移动电话无论在技术，品质还是功能方面都要比同类产品更胜一筹。1994年初率先推出了针对所有主要数字系统设计的行动电话，包括GSM、GSM 1800（PCN）、TDMA、以及日本数字系统。随后于1997年推出了CDMA与GSM 1900系统用行动电话，1998年，全球第一台最小的卡片型行动电话，也在诺基亚研发团队的努力下顺利完成。如果说这是NOKIA为了稳固自己在移动通信领域霸主地位的手段的话，那么另一重大计划就足以体现了其对将来整个通信以及消费性电子产业的野心，那就是：以强大的电信产业为基础从而进军电子娱乐行业。

其实现在很多人提起NOKIA，还是停留在“知名的手机品牌”。根本与电子游戏扯不上丝毫关系。但是追溯NOKIA的历史可以发现早在上个世纪90年代NOKIA就已经开始着手为自己向电子娱乐业进军做准备了。先是在1994年，NINTENDO与NOKIA的合作。当时的NINTENDO正在为自己的下一代家用主机NINTENDO64造势，但是在当时所有已经上市的32位元主机如PLAYSTATION和SEGA SATURN都或多或少的加入了通信对战功能和延展机能，NINTENDO的设计者们也挖空心思来为N64量身打造可以实现通信机能的扩充装置。在听取了NOKIA工程师的意见以后任天堂决定在主机下面设置具有扩充性能的序列阜，这一端口用了NOKIA在制造手机芯片时所使用的制程技术，另一方面也为主机的开发降低了成本。在通信领域，NOKIA是行家中的行家，NINTENDO只是个刚刚入门的小学生。但也正是从那个时候起，NOKIA的目光则更加专注于电子娱乐业界的动态以及与电子游戏厂商间的合作。1997年，赌上SEGA最后希望的主机DREAMCAST进入最后的调试阶段，这台凝聚着SEGA、MICROSOFT、YAMAHA等大牌厂商的主机还未上市就做出了强有力的宣传攻势：标榜着128BIT高效率，高性能图象处理器以及高端通信功能的DC在机能上有着压倒当时所有主机的强大实力。虽然SEGA最后得到的确实人们不愿看到的结局，但是DC的面市的确有助于那个时期整个电玩业的发展。其实早在DC的研发刚刚开始的时候SEGA就专门派人到芬兰的NOKIA总部洽谈与NOKIA的合作，主要项目当然是为DC设计通信机能模块，NOKIA也正是抓住了这个机会为自己在日本乃至世界电玩业立足打下了基础。在某些关键问题上，例如：是否使用IRDA红外技术代替成本较高的通用SDN技术，是否加入MODEN用来实现INTERNET连接与网上对战。在多方工程师协调合作之后，DC的开发蓝图终于完成。一次又一次的机会使NOKIA得到了宝贵经验，他们已经有理由相信他们已经具备开发主机的实力与资本了……



▲Nokia刚刚推出的娱乐手机N-GAGE

2002年N-GAGE终于发表，但NOKIA却给自己的产品定位为“功能强大的娱乐手机”。其实人们很清楚NOKIA如此的宣传策略：“N-GAGE”不过是NOKIA进军电子娱乐市场的一块铺路石，在一定意义上，我们完全可以把它看做一部区别于7650，6100等时尚机型的另类手机。只不过其中加入了更多的娱乐功能，但是N-GAGE所代表的深远意义却不是一般手机所能比拟的。时尚化与多功能化的演变已经可以在任何地方表现出来，N-GAGE就是一个可以代表这种演化的产品。在未来移动通信发展过程当中，N-GAGE也无疑成为了一座具有历史意义的航标。我们不妨仔细分析N-GAGE的主要技术规格：采用手机制程的处理芯片，4096色TFT液晶反射技术，采用英国SYMBIAN技术操作系统，USB技术支持，可以浏览HTML以及运行JAVA APPLET程序，无线游戏对战和游戏下载，蓝牙技术通信对战功能，MP3以及RADIO播放，PDA扩展功能……在如此多的功能下我们可以认为N-GAGE是个绝对的专业娱乐设备。但与一般单纯的掌上娱乐器的不同的是：N-GAGE是一台真正意义的手机！这也正是NOKIA的高明之处，在面临如此炽热的市场竞争中，良好的产品质量以及高性价比才是某商品取胜的关键！N-GAGE在日本的基本定价为59800日元，这看来是一个不小的数目，但是以一部搭载了众多娱乐功能的手机相比倒也合情合理。N-GAGE的行销战略绝对不是与娱乐掌机市场正面冲突。要知道，世界范围内有多少青少年手中拥有的仍是GBA或者GBC，无论是美洲，亚洲，欧洲还是任何有电子游戏的角落。NOKIA所要打开的年龄层缺口是18至25岁的青年玩家，这个年龄层不但具有相当的判断力，而且有着时尚化的审美观，他们通常会追求一种有驾驭感的生活。N-GAGE的设计正是体现了这一点，要玩转N-GAGE所有的娱乐功能绝对不是高年龄层或者一般手机用户所能达到的，NOKIA多年来的形成的风格以及对于产品高品质的追求会完全融入到这部娱乐系统当中。我们完全有理由相信，N-GAGE这一划时代意义的产品势必将使早已变得模糊的通信，消费电子以及娱乐三界的界线更加迷离，也将促使新一轮更为激烈的掌上娱乐大战！

消费性电子的含义在某种程度上被改变，单纯的娱乐行业也逐渐向时尚化与前卫化步步迈进，NOKIA多开拓的多元化之路正是一个最好的例证。在通信领域又将迎来再次革命的前夕，N-GAGE无疑是一针强心剂，必将激发通信产业在未来发展中的无限可能！也将直接导致新技术的不断产生与快速发展！也许在不久的将来我们会看到NOKIA所推出的“N-GAGE的完美形态”，它将实现人们所希望实现的所有娱乐以及办公功能，这一切只有时间才能验证。

二、“高品质时尚主义”的形成——SONY的发展哲学

SONY，世界十大最具财富企业之一。巨无霸级电子巨人。

1989年10月，SONY发表并购哥伦比亚电影公司后，在美国引起强烈的反响。在美国最具影响力的刊物“NEWS WEEK”的头条新闻上，“日本购买了美国之魂”的消息立刻震动了整个美国社会，并且批评美国相关方面的做法为“出卖国家的尊严”！当时SONY的总裁盛田昭夫用十分幽默的口吻回答：“SONY使自由女神像穿上了和服，但是美国却使千千万万的人们穿上了西服。”就像并购哥伦比亚电影公司一样，SONY一直站

在时代高科技的领先地位。"模仿他人或其他公司，无法开创一条自己的道路，要做别人不做的事。"这就是SONY一贯秉承的制胜之道。也是无数的奇迹在SONY的历史当中留下

打开记载SONY的历史书，可以找到一段文章提到"东京通信工业"。这个名称其实就是SONY公司的前身。日本战败的1945年，创建人井深与战前经营公司东京支店七位职员共同出资，在被B－29轰炸后的东京，日本桥白木屋百货大楼的一个房间内设立了"东京通信研究所"（其后改为东京通信工业）。创建时全公司的财产不过是井深口袋里的金钱而已。在那个时候能够解决温饱问题已经是件很了不起的事情，所以公司虽然名为"东京通信工业"但是一开始的业务却是经营一些食品。在经历了一段时间以后，他们终于开发出了自己的第一件产品：电器坐垫，它是一个将电线包在布料之间用在家庭厨房当中的小工具。这个产品也曾经一度在小店中热卖。接下来的几年当中，他们制造的是一种简易的无线电产品"短波受信天线"。这个很容易装在普通调幅收音机上面，用来接收短波信号的设备不但外观小巧，而且是低成本高回报，这对于处在艰难创业时期的SONY是个主要的赢利来源。这个时期也对今后SONY的发展方向指明了道路。1946年，"东京通讯研究所"改组为资本金19万日元，具有20位职员的"东京通信工业株式会社"。当时的创始人井深38岁，盛田年仅25岁。

创业不久，支撑"东通工（东京通信工业株式会社的简称）的就是制造修理收音机所用的配件。然而，萦绕在井深头脑中的是制造自己品牌的产品。经过内部的争论以后，深田还是决定生产在当时应用还不甚广泛的WIRE RECORDER，也就是最初的"磁气录音机"。1950年这部日本第一台磁带机终于问世，代号为G-RECORDER。售价为17万日元的G并没有得到良好的销售成绩。原因是当时正是战后的复苏期，人们的经济还未达到可以花17万日元去买一部当时无甚用处的录音机。"产品好不见得销售成绩好"这一点使他们知道了真正需要了解的是"市场规则与市场需要"。只有明确了这个前提之下才能够充分利用资源从而获得利益。在接下来的几年当中，东通工开始积极的进行市场调研，把精力放在调查消费者或者用户的心理之上。了解到底什么才是用户最需要的，在这个基础之上才能把自己产品的个性以及独有的风格发挥得更好。G-RECORDER的改进型产品H-RECORDER，P-RECORDER以及后来的M型开始在日本本土流行起来。而在东通工的努力之下，这一系列的产品又打开了国际市场，销量不断上涨，各国纷纷寄来定单并且希望东通工转让相关的技术。这个时候的井深和盛田充分认识到了技术对于一个企业的重要性，所以他们花大力气取得了G-RECORDER上使用的先进技术"交流偏压法"的专利权。半导体技术渐渐开始应用的50年代，东通工曾经受到美国一家公司的启发，决心要开发一种完全使用半导体技术并且可以随身携带的无线电接收装置。这在当时的确是极为大胆的想法：其一，之前的半导体产品体积差不多是一个旧式座钟的大小，根本没实现便携的可能，东通工提出这种设想是在没有任何技术支持的前提之下的。其二，那个时候的半导体技术只停留在理论阶段，真正用在民用设备上的却没有。也许就是在那个时候他们已经为自己的企业定下了这样的目标：尝试从未尝试过的事情，永远朝着技术上的"未开地"开拓奋进。也正是那个时候的不断开拓创新，才确立了今后SONY在经营战略以及企业文化基础，这一点也是影响整个SONY发展的动力因素。

半导体技术的广泛应用对于SONY来说并非是件好事，因为在创业初期相当长的一段时间，东通工所赖以生存的仍然是"磁技术"。但井深和盛田知道技术上的墨守成规只能使自己的企业走向灭亡。他们当时考虑到迟早要得到诺贝尔奖的半导体技术在初期的应用一定不会渗透到家用领域，所以他们抓住这个契机率先进行半导体产品的研制与开发。在当时已经拥有120名员工的"东通工"当中有三分之一都是优秀的技术人员，而在这些技术人员当中大部分都是"真空管"技术方面的行家，对于半导体这个当初的新生事物却不甚了解。公司高层决定派出一部分人员到荷兰的菲利普学习技术，另一方面积极组织关于半导体的理论学习。在全公司员工的齐心努力之下，SONY具有历史意义的第一台便携收音机终于问世了，东通工为其定名为TR-52型便携收音机，并且很快在美国上市，这次的价格却定在了29.95美圆。这个数字相对于前者的17万日圆简直是天壤之别。但是出乎公司的预料的事情是：如此低廉的价格加上在当时具有国际最高技术的TR-52并没有取得销量上的成功。东通工又一次进行了反思，最后的结果是：品牌效应。

在当时商标法还不甚完善的那个时代，TR－52就作为了商品名称，而MADE IN JAPAN就代表了产品的产地。在美国众多知名电器生产商的"一致对外"策略下，TR-52就这样失败了。公司也曾经得到过一笔在当时来说很大的订单，但是订货商的条件是：把这些TR-52印上那个公司出品的字样才可以出售。井深和盛田对此持坚决否定态度，并且还因此与订货商发生了争执。他们同时认识到了一个品牌的形象以及信誉能够直接影响到产品的销路以及在市场中的地位，此时的井深痛下决心要塑造一个彻头彻尾的世界名牌，而且它制造的都是彻头彻尾的日本货！使日本的品牌形象凌驾于其他品牌之上。



▲索尼的Walkman已经成为全世界知名品牌，"Walkman"这个单词也被列入英语标准词汇。

东通工正式改名为"SONY株式会社"是在1958年，当时他们的半导体产品已经行销于世界各个国家，而且那个时候的SONY已经推出了TR-52的后续版本TR-63并且获得了较之过去不小的进步，SONY的品牌开始渐渐被人们所知。。1960年SONY美国公司的正式营业标志着他们已经结束了最为艰苦的"孩童期"进入了创业的又一个新时期。英国皇家艺术学院颁发的奖项中其中一项就是给SONY的，他们在得到荣誉的同时也自信的表示"我们一直在创造新的东西，并且朝着未知的可能性继续探索"！1968年SONY成立CBS SONY唱片公司，又一次迈入了一个全新领域。这对于"技术为产品的象征"的SONY来说无疑又是一次挑战。在商战当中，SONY不但打败了竞争对手而且还创造了"并购美国母公司"的奇迹。 进入80年代以后SONY的多元化之路已经确定，在经历了长达数十年的艰苦奋斗之后，他们终于拥有了属于自己的领地，并且形成了自己的企业文化。但此时的SONY面临的却是经济大萧条和战略失败，首先是录象带方面的VHS与BETA之争，SONY推出的BETA制式最终败给了PANASONIC的VHS，当时录象机已经开始普及，SONY的BETA录象带从技术上要完全超越PANASONIC，但是就因为当初产品的市场定位以及使用了"非通用格式"而最终导致失败。另外，在经济大萧条的社会背景下，大量的库存积压也使得SONY头疼不已。在这个时候SONY的态度仍然是：继续创新！上世纪80年代末期以及90年代初期是SONY的"WALKMAN"与"DISCMAN"相继上市的时候，在众多厂商已经掌握了相当的技术之下，SONY仍然将自己具有时尚化且带有强烈SONY风格的产品推向市场。WALKMAN与DISCMAN成为了当时便携音乐播放器的代名词。无论是TR-52便携式收音机还是后来的一系列便携产品，从经历成功到遭遇失败，SONY始终坚守的信条就是：创新是保持企业青春的法宝，时尚化与技术相辉映的产品是SONY永远追求的目标。这也就是所谓的"时尚精品主义"。而SONY自从进入电子娱乐界以来也把这条制胜法则进行了下去，也许连SONY自己也没有想到本来是一台被迫才推出电视娱乐器PLAYSTATION，以及后来的PLAYSTATION2竟然成为了他们上个末一直到这个世纪初期赢利最大的产品！正是遵循着这样一个原则，SONY才可以继续努力的"全面开花"，在当今的消费性电子市场中，无论是数码摄像与照相器材，AV数字设备，视听设备，甚至现在最热门的

移动存储设备，无不充满了SONY的杰作。而消费者也以能够使用SONY的产品为荣耀，这一点恐怕不是简单的"品牌效应"所能够解释的透彻的。SONY成为了消费性电子的代名词，这一点已经毋庸置疑。

SONY在通信领域与爱立信合并组成一个全新的会社，名为"索尼 爱立信"。他们的举动充分说明了其在今后"以网络通信技术为核心"全力发展下一代消费性电子产品以至最终领导产业潮流的野望，PSP主机的发表以及快速投产也正是为这一目标作了一个恰当的铺垫以及充分说明。又一台带有强烈SONY风格的消费性娱乐产品即将问世，在市场方面，SONY拥有着自己的客户群体以及消费群体，这部分消费者足以支撑起一块在电子娱乐市场中的独立圈地。正如当初的SEGA一样，拥有着相当一部分"专业级"电子游戏者的他们始终没有打败SONY所拥有的"非玩家"层。原因其实很简单：大众化，时尚化的东西无论在任何情况下都能够占据消费者中的主体。不同于NOKIA的N-GAGE，SONY的PSP的市场定位是20到28岁的对于电子游戏以及时尚电子产品感兴趣的，并且拥有较高收入的白领群体。而价格方面SONY则保持了一贯的高价策略，基本定价为5万日元左右。至于技术方面，PSP所定义的是一款具有最强处理系统，显示系统并且搭载了众多播放与通信功能的时尚化"多媒体终端"。它也可以被定义为青年人所喜爱并且体现个性的电子消费品。SONY的便携产品一贯秉承了这一设计特点。PSP的设计理念体现了SONY在战略上的高瞻远瞩，同时也说明了在固有模式下产生的产品不会打开市场的缺口。PSP无论在功能还是技术上都是一个完全崭新的东西，它也会带动同类产品的继续开发与研究，在今后的几年当中SONY一定还会把时尚化的消费电子的概念进一步扩大，范围也许会涉及到当初人们未曾想到的领域，而消费性电子这杆大旗也会随着迎面而来的时尚热流迎风展彩。在三界之争当中，SONY带给我们的启示就是：时尚化与精品化才是三个行业未来发展的大趋势。"时尚精品主义"实际上是SONY一贯的风格加上多年来形成的稳固经营模式所致，它已经可以精练的用如下关键词语来概括：高品质、高技术、高价位、时尚、便携、经典。消费者也早已接受了所谓的"SONY文化"。



▲早在PS用的PDA记忆卡研发初期，索尼就有进军掌机市场的打算，只是当年时机未到。


▲出井伸之曾对索尼文化进行了更广阔的拓展。

消费性电子已经形成一种概念化的模式存在于众多SONY拥护者的头脑中。这种意识可以操纵他们在选择产品中做出十分肯定的回应：只要是同类产品一定要选择SONY！纵观其发展历程可以清楚的看到：SONY的多元化之路并非一帆风顺，而是在长期而且是艰苦的市场竞争中渐渐开拓出来的。这其间经历了失败与徘徊，成长与磨练，在各国经济以及高科技技术飞速发展的今天，SONY的发展哲学无疑说明了企业在商海中的立足之本就是：不断开拓进取，创新。跨产业的多元化厂商要实现某行业的制霸决非易事，同行业之间的市场竞争会促进产业的发展以及产品向着高技术，高品质的方向继续迈进。另一方面，企业本身所拥有的风格可以带动发展自己的接受群体。SONY的地位不可取代，它在一定意义上的确成为了娱乐，消费性电子以及通信行业三界中至高无上的"天神"。同时带给我们的启示就是：这三个行业之间的冲突与融合在所难免，能够改变人们传统概念的电子产品将会不断诞生。

三、"游戏的天堂"——NINTENDO的个性化创造。

电子游戏发展历史当中，NINTENDO曾经一度叙写了日本甚至世界电子娱乐业的神话。原本只是个雕刻作坊的NINTENDO经历了将近百年的发展如今已是世界最富盛名的电子娱乐制造商，其开发的娱乐产品遍布世界各个国家。2002年世界财富周刊以"掌上断乾坤"的大手笔介绍了NINTENDO的发家史，其中这样写道："NINTENDO进入电子游戏领域之前一直从事娱乐器具的开发与研制，涉足游戏行业也是NINTENDO百年历史的最后一瞬。电子游戏行业的历史中将永久记下NINTENDO的名字"。

日本任天堂最早创建于1889年，最初的业务是经营日本人喜爱的工艺雕刻以及花扎，1907年以后开始生产当时非常流行的日本传统花牌以及西方的占星牌，20年代以后开始尝试制造印有时尚图案的纸牌以及一些相关工艺品。战后的40年代，NINTENDO的战略渐渐开始转变，他们积极寻求与海外知名企业的合作，同时开始致力于娱乐产品以及玩具的开发。在这个时期，NINTENDO会社一直以"任天堂乎卖"的名称销售以及开发纸牌产品，一直到1951年，正式更名为"任天堂纸牌娱乐公司"。所谓"任天堂"即指"谋事在人，成事在天"这也充分代表了东方人的哲学观点。在一定程度上"任天堂"三个字还具有相当的人性化含义。在创业初期以及以后相当长的一段时期当中，NINTENDO的主要业务并没有发生根本性的变化，仍然是当时有着稳固市场的纸牌娱乐行业，但是随着时间的推移，日本以及世界各国的纸牌市场渐渐萎缩，人们对于传统的纸牌娱乐不再热衷的时候，任天堂也开始了战略上的调整。1969年，NINTENDO内部正式成立了电子娱乐部门，这标志其正式进入了娱乐产业，同时也开始了其艰难的创业历程。

NINTENDO的初期产品无非是一些十分简单的玩具，主要针对未成年人而开发。在当时的日本，由于正处于全面建设时期，人民在闲暇之余可以进行的娱乐项目极度贫乏，所以NINTENDO高层决定要开发一种大众化的街头娱乐设施，从而实现这方面的垄断。他们的计划并没有得到顺利的实现，这个时候国外知名厂商ATARI开始进入日本娱乐市场，他们采取了十分灵活的手段开始全面推销他们的街头娱乐器，无论是酒吧，商店，公共设施到处都可以看到印有MADE IN US的"打碟"娱乐器。面对这种情况，NINTENDO没有急于求成的马上推出同类产品，而是对这种娱乐器做了深入的研究与调查。他们研究了这个产品的技术特点以及市场定位等问题，同时还积极的投入了新产品的开发当中去。在经过将近2年的奋斗以后，任天堂第一台街头娱乐设备诞生了，这个名为"镭射枪手"的娱乐节目终于问世，同时开始行销美国。在电子娱乐方面刚刚打响了第一枪的任天堂立刻得到了社会普遍关注与好评。这个名叫"镭射枪手"的游戏节目一经推出便风靡了整个日本。霎时间，街头巷尾到处都能见到这个全新东西。任天堂在1975年再接再厉又推出了一些十分有趣的街头娱乐节目，就这样任天


▲任天堂的灵魂人物，无论何时总是充满信心。

特稿／三界之争的启示

本栏目文章内容只代表作者个人观点，本刊不一定赞同。

堂已经开始逐渐向电子娱乐产业的大门迈进。

如果说 NOKIA 与 SONY 在企业战略方面特别注重“技术创新与人性化”那么 NINTENDO 则更为重视人才的择用以及培养。在 1977 年进入NINTENDO的宫本茂先生与一直是任天堂支柱的横井先生可以说是电子娱乐产业家喻户晓的人物，也可以说是他们缔造了一个强大的NINTENDO帝国。无论从FC到GB还是从马里奥到大金刚，无数的NINTENDO代表作品都出自他们之手。NINTENDO的吉祥物“马里奥”就是能够代表任天堂整个企业的个性化游戏角色，也正式因为充满了个性化的设计才使得任天堂在今后的发展当中有了一个明确的目标以及形成独特的企业文化。

80年代，NINTENDO开始进入多元化发展时期，他们一方面继续进行电子游戏节目的开发，另一方面则寻求与海外知名企业的合作。其中与PHILIPS 合作开发教育用投影器材以及相关配套设备，1982 年又与MOTOROLA合作共同开发商用通讯设备。1983年，一台具有历史意义的主机问世了，它在一定意义上建立了游戏发展史上的丰碑！FC系统的发售标志着互动式娱乐产品开始流行以至占据人们的生活。这套系统在美国发售的时候曾经被美国游戏者誉为“神奇的东西”。的确，FC游戏系统打破了人们传统概念的“固化”游戏形式（即过去的游戏系统只能运行一个游戏节目），开创了软件交换以及数据记忆的全新概念。这为今后游戏主机开发奠定了坚实的基础，它也可以称为是电子娱乐业界的“冯·诺依曼”。FC系统的迅速推广并没有使NINTENDO满足，他们于1989 年推出了又一个电子娱乐业的“奇迹”：GB掌上游戏机，并且将这个产品系列化。GAME BOY 这个名字其实恰恰说明了 GB 的市场定位：中小学生甚至学龄前的儿童。但是 GB 的普及速度使整个日本的游戏者统统被淹没在 GB 的海洋当中，GB 的软件数量数以千记。NINTENDO 推出的家用游戏机也同时开始进入高速度的发展阶段，从1990年的SFC一直到2001年的NGC，NINTENDO 已经形成了自己独有的“NINTENDO 游戏体系”，无论从软件到硬件都体现了游戏制作王者风范。虽然在1993 年推出的 VB 最终失败，而后推出的“最后一台卡带主机”N64 也不尽成功，但是任天堂的制作风格以及对待产品的严谨态度却贯穿始终。

GBA 主机的问世在一定程度上改变了任天堂原有的风格，GBASP的上市也说明了任天堂在理念方面的转变。一个全新定位的主机在新形式下也有着它特殊的使命，在消费性电子市场已经逐步扩大的如今，能否抓住市场的主要接受人群是每个厂商不断追逐以及研究的中心。GBASP 这一全新定位的掌上娱乐器正是要把过去任天堂所拥有的“小孩子的玩具”形象彻底改变，而使大多数消费者接受。任天堂并没有改变其多年来一直使用的“低价”策略，他们的目标是：以一个社会各个层次消费者都能够接受的价位赢得市场的支持，这一点可以在其市场的表现上充分得到说明。在通信行业与电子游戏行业的关系越来越密切以及手机JAVA技术的不断应用的现在，NINTENDO 也开始尝试将自己的东西通过通信行业发扬光大，2000 年一直到现在，NINTENDO是日本国内第一大手机游戏制作厂商以及服务提供商，许多NINTENDO昔日的王牌游戏已经可以通过手机的彩色屏幕呈现在手机用户的眼前。这一系列的举动充分说明了任天堂将继续以电子娱乐软件与硬件开发作为主体，以网络通信技术作为依托的以任天堂的发展历史来分析这个电子娱乐界的排头兵，我们不难从其发展过程当中找出促使其多元化发展的因素。更重要的是，任天堂产品的广泛流行更是说明电子娱乐行业已经逐步走向时尚化，大众化之路的最佳例证。我们今后看到的电子游戏必将达到更加令人难以置信的程度，也许就是科技的时代，无限的可能性将永远激发创造者的灵感。



▲这三台机器是任天堂在这个世界上成功的标志。

小记：

从不同角度来分析消费性电子、娱乐与通信产业的发展并不是一件容易的事情。NOKIA、SONY 与 NINTENDO 是三个行业中最具代表性的厂商。分析其发展历史，我们可以找出很多例子来说明三个行业从起源、发展到今天的形成规模庞大的产业的过程当中不断衍生出促使它们融合的因素，三个产业在如今的高科技时代已经可以实现完美的融合，在今后的发展当中三个产业一定会根据社会的进步以及人们意识的转变而继续产生改变人们生活的产品，也许在那个时候“消费性电子”这一词语就可以概括一切存在与人们身边的电子产品。我们同时也相信，三界之争所创造出来的结果必将是一个呈现在消费者眼前的更为精彩的数字世界。

深入游戏性

文：cloudx(from TAFC)

一、游戏性：说不清的概念？

电子游戏诞生至今已有 20 多年了。其间，各种平台上的游戏总数合计过万，类型也逐渐趋向明晰；相应的，游戏的评价标准也变得明确起来。

通常，我们用剧情、画面、音乐音效、游戏性等各种要素来评价游戏的优劣。前面几种要素的评价标准可以借鉴已有的文艺形式，已经比较成熟；惟有这个“游戏性”，因为属于电子游戏特有的要素、没有别的形式可以借鉴参考，至今仍然没有一个确切的定论。常见的说法，有说“游戏性就是互动性”的，有说“游戏性就是系统、操作、AI 等的总和”的，还有说“令人沉迷其中的时间越长，这个游戏越优秀”的，不一而足。

然而，这些说法都有问题：或者缺乏能够量化或者至少是大致量化的标准，或者有些以偏概全。时至今日，“什么是游戏性”这个问题即使去问专业游戏策划人员，也往往答复如下：“这个啊……很难用一句话说清楚……”

真的这么难以回答？或许不然。

如果问“玩游戏的目的是什么？”估计大多数人都会回答：从中获得快乐。那么，从游戏中获得什么快乐？带着这个问题，把至今为止的游戏作一番归纳总结，就会发现：游戏中获得的快乐，归根结底可以分为三种——爽快感、成就感、代入感。

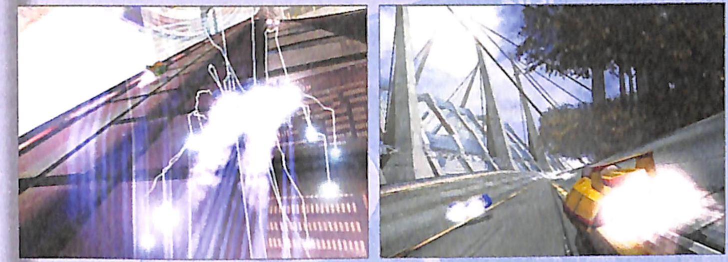
爽快感、成就感、代入感——这是一组明确的、能够大致量化的名词，可以作为对于“游戏性”的定义。至于互动性也好，操作、关卡、AI 也好，都只是实现的手段而已。

二、爽快感

某游戏店里，几个伙计和玩家正在试玩 NGC 的《F-Zero GX》。屏幕上

的速度显示已经超过了2000km/h，玩的这位紧咬着牙关，连身子都在左摇右摆，似乎想竭力避过扑面而来的车辆和墙壁；周围围观的几个人则啧啧赞叹：“哇！好快！太爽了！”

爽快者，开朗畅快也，游戏中的“爽快感”就是要让玩家体会到这种开朗、酣畅淋漓的感觉，比如在上述的赛车游戏中极高速度下风驰电掣的感受，或者ACT里面用连招和必杀技干净利落的打倒一大群敌手的时候，那种感受都属于“爽快感”：爽快感往往是和“高速、暴力”等行为相联系的。



▲《F-Zero GX》在NGC上的表现。

早期游戏由于机能限制，爽快感很难发挥。到了80年代中期，世嘉凭借当时街机游戏基板的强大，在《Out Runners》、《Space Harrier》等游戏中将爽快感发挥得淋漓尽致，世嘉游戏的风格也因此趋向定型。家用机方面，FC游戏能够体现爽快感的不多；MD由于继承了世嘉街机游戏的衣钵，将爽快感几乎原汁原味地再现在电视机上，成为跟FC竞争的法宝，也标志着爽快感作为家用游戏吸引人的关键要素之一正式登场。到了如今的PS2时代，在很多游戏（特别是对暴力和高速情有独钟的美式游戏）中，爽快感得到了淋漓尽致的发挥：如《GTA3》中用各种手段虐待敌手以及路上的行人，以及《星球大战——赛车》中那800km/h以上的、足以令人每个毛孔都兴奋的超高速飚车，等等。

爽快感的盛行和现代人生活压力日渐增大是分不开的。在学校、公司、家庭里受了委屈的人们，憋着一肚子火往往却无处放，这时候游戏中那些张牙舞爪的敌人就成了最好的发泄目标。把他们看作是家长、老板，一顿老拳下去，看着它们哭爹叫娘的惨样，心里怒气一扫而空；或者以现实中不可能的高速飚一回车，将那些烦心事抛诸脑后，以求得一时的神清气爽。尤其是近来，无论是欧美还是日本，随着失业率的节节攀升，越来越多满腹郁闷的人们急切地寻求一个发泄的空间，于是像《GTA3》这样强调“随意发泄的爽快感”的游戏也就越来越受欢迎了。



▲《Out Runners》和《Space Harrier》的画面。

爽快感主要被ACT和RAC等游戏运用。但也有些RPG等游戏将其转接了过来，如著名的《女神侧身像》（Valkrye Profile）等，起到了大大强化战斗乐趣的效果。

不过，仅有爽快感一种乐趣、只能让人“过把瘾就死”的游戏会越打感觉越枯燥——事实上不少美版动作游戏正是如此。这样的游戏，其游戏性显然还不够。

三、成就感

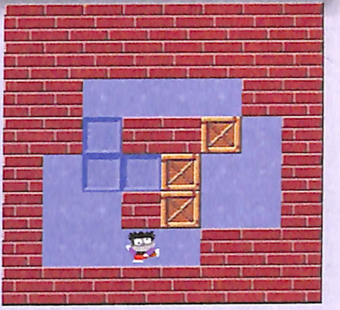
相信玩过游戏机上的《梦幻之星在线》或者PC上的《MU》、《传奇》等网络游戏的玩家都有体会：游戏到了后期，最大的乐趣除了攻城战等战斗，就是穿着一身显眼的极品装备、拿着一个服务器里都屈指可数的超级武器到处“秀”，如同时装展览一样，往往会引来许多注目的眼光和赞叹声。

为什么呢？因为这样的“时装秀”能给人以极大的“成就感”。

成就的意思是“成全，造就”，也就是“使得胜人一筹”。所谓“成就感”就是让玩家在游戏中体会到这种“胜人一筹”的感觉。大多数人都有超过他人、成就大事的愿望，但同样的，大多数人很难在现实中实现这一点。使得人们在游戏中能够实现这一点——这就是“成就感”的来源。

强调成就感的游戏有三类：

第一类的典型是《挖金块》、《福尔摩斯探案》等益智、侦探推理类的游戏。它们并不强调操作，玩家必须要通过观察和思考来破解游戏的一个个谜题，以进到后一关，在这过程中会成就感十足：“我真厉害，这都被我想出来了”。这类游戏登峰造极的作品当推PC的《不可思议的机械》系列（The Incredible Machine），以及现在PC和手机上广为流传的《仓库番》等。像Zelda等著名游戏也大量吸收甚至是把自己的主体构筑在这种类型上。



▲《仓库番》是益智推理类游戏的典范。

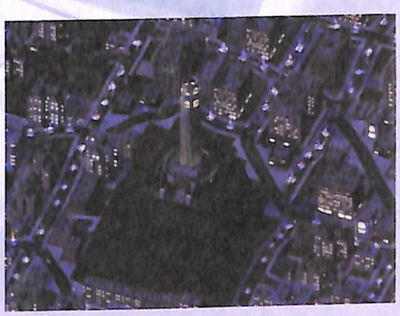
另一类与之正好相反，非常强调操作性，希望玩家能做出精妙的、人所不能的操作，从而体会到成就感。这种类型的典型代表是《雷电》、《1945》、《斑鸠》等子弹满天飞的射击游戏：在枪林弹雨中左躲右闪、看着旁边观战的同学目瞪口呆的神情、自己则志得意满不可一世的感觉，相信不少玩家仍然记忆犹新吧。此外，很多格斗游戏、赛车游戏也是以强调精妙的操作为主，那种借助娴熟技巧打败所有对手、达成了排名第一的成就感是非常强的。



▲《斑鸠》是近来飞行射击游戏中的佳作。

第三类则主要体现在RPG和SLG等游戏中。在RPG里，玩家经过长时间的锻炼，数值得以提高，甚至借助转职而在能力上获得了质的飞跃，原先不可一世的怪物甚至BOSS都成了随意虐待的面瓜；或者花了十几个甚至几十个小时建造起城市、游乐场、医院，看着里面人山人海、车辆川流不息，一派繁荣景象，自会有一种由衷的满足感。事实上，成就感正是当前角色扮演游戏和模拟经营游戏的灵魂所在。

考察这三类游戏，会发现其中都包括了心理上从压抑到释放的过程。压抑得越深，释放的力量越强，玩家获得的满足感和成就感也就越大。所以很多RPG玩家愿意花费数十小时甚至上百小时苦苦练级，为的就是享受“轻松虐待BOSS”的爽快感；也有很多玩家愿意花费数百元在街机厅苦练VR、街霸、梦游美国，目的也多是为了能够打败这个机厅的所有对手、陶醉在那种不可一世的成就感中。



▲《模拟城市》算是SLG游戏的代表之一。

游戏中对于成就感的追求，特别是在目前网络RPG中人们对成就感近乎变态的追求，很大程度上是和玩家们在现实生活中的不如意分不开的。现实生活中的人们很可能都郁不得志，在生活、工作、学习、家庭的压力下艰难度日；他们的付出和回报经常不成正比：很多人付出了艰辛的努力，却得不到应有的回报，从小就有的梦想往往在现实中被轻易击的粉碎。灰心丧气之下，某些玩家宁可一头扎入游戏世界中。至少在这个世界里，无论是街机厅的苦练还是网络RPG中的杀怪，都能做到“有多少付出就有多少回报”，而且可以从排名上或者数值上清清楚楚地看到自己的进步有多少；如此一来，难怪有人甘愿沉入虚拟世界，做其中的霸者了——说到底，其中隐含了逃避现实的意思。

不过，仅仅只有爽快感和成就感的游戏，一般仍不足以吸引玩家几个月地“粘”在某一款游戏上：因为玩家仍然置身于游戏世界之外，并没有真正的投身于游戏世界中。

能够吸引玩家数个月的游戏，多数情况下应该能使得玩家感受到投身其中的“代入感”。

四、代入感

在学校上语文课的时候，老师常常要求我们：阅读的时候应该全身心地投入文章中的世界，尤其是读诸如“采菊东篱下，悠然见南山”之类强调意境的

作品，一定要运用自己的想象力，体会并且“代入”到那个环境中，才能真正体会到作者的感受。

在七十年代末、八十年代初，计算机图形功能还很弱的时候，有些RPG或者AVG是以纯文字的方式来运行的。屏幕上没有任何场景、角色、图形界面，有的只是一些不断滚屏的文字。如：

“你来到一个地窖。地面上铺着石砖，非常潮湿，长着青苔。屋顶在滴水；一角堆放着几个酒桶。”



▲《Xenosaga》拥有磅礴的剧本和深奥的故事，但这款游戏对于玩家代入感的追求似乎并不令人满意。

这样的游戏需要玩家发挥自己的想象力，在大脑中构思出游戏中所描述的世界。一旦玩家能够做到这点，他往往会全身心地沉迷于游戏世界中，将自己也代入到游戏中的主角身上，认为自己也就是游戏的主角，去探索那一个个未知的区域、斩妖除魔、建功立业——这就是代入感的来源。

换句话说，“代入感”就是对于游戏世界的认同感和投入感。



▲《FFCC》也曾尝试通过多人连线模式增强玩家的代入感。

时至今日，随着游戏技术水平的飞跃，精美绝伦的3D画面、动听的音乐音效把开发人员想要表现的世界直观的表现了出来，玩家也不用再煞费苦心的想象那个游戏世界了——不过，另一方面这样也减少了玩家的主动参与，减少了“代入”的程度。

当前的游戏，代入感主要有两类：

在现在的RPG或者AVG中，玩家一般通过剧情、场景、CG动画来获得游戏的第一印象，再随着主角的经历，逐步把自己代入到游戏环境中——包括自然环境，以及和游戏中NPC角色之间交流的人文环境。这种情况可以称之为“环境的代入”。

在单机游戏中，人文环境是有一个限度的，那就是游戏开发者规定的范围：角色只有这么多，说的话只有这么几句，动作也只有这么多，还都是按照一定的设定不断重放，如此很容易令玩家产生厌烦，代入感随之减少。但如果是一个网络RPG，情况就截然不同：网络RPG中碰到的绝大多数角色都是真实的玩家，发生的交流多数是和真实玩家的交流：买卖、组队、聊天，不会有单机游戏中那种重复和厌烦产生。换句话说，玩家碰到的是一个“真实的社区”。玩家很容易认同这样的社会，从而潜意识中认为自己控制的那个角色也就是“自己”，继而把这个自己代入到网络游戏的社会中，在那里生活。这种情况可以称为“社区的代入”。

如今，社会上沉迷于游戏（特别是网络游戏）的人们很多。分析其原因，代入感可说是关键之一：首先，不少人已经厌烦了现实世界中的一套，而游戏中展现的奇异世界如此吸引人，使他们忍不住想去亲自看个究竟；其次，现代人社会交往的愿望日益强烈；但与此相反，多数人每天碰到的人仅限于周围的几个同学、同事、家人，社交范围随着年龄增长反倒越来越狭窄。网络游戏恰恰提供了一个无边际的社交场合：无需踏出家门，可以和天南海北的朋友交往，正中人们下怀。再加上前述的在网络游戏中刻意强调的“成就感”，网络游戏短短两三年间能红遍中国，也就不足为怪了。

五、当前游戏的特点是？

目前的游戏中，游戏类型的融合趋势越来越明显，在ACT里融合进RPG或者解谜要素已经非常常见，如鬼武者2的道具收集、送礼、解谜等系统。

类型的融合源于游戏性的融合。目前的玩家已经不太满足于单一的游戏乐趣，他们希望在爽快淋漓的同时体验到成就的乐趣，或者一面看着主角成长，一面在游戏的社会中相互交流，于是三大游戏性要素的融合也就应运而生了。

如果拿几个典型游戏进行大致的量化分析（分值为1-5分，1最低，5最高）：

游戏名	爽快感	成就感	代入感
鬼武者2	4	3	2
Devil May Cry	5	3	1
梦游美国	4	4	2
皇牌空战4	2	4	4
FF X	2	5	4
无尽的任务（Ever Quest）	1	3	5

可见目前的游戏中，无论是单机还是网络游戏，也无论是美式还是日式游戏，仅具备单一游戏性的几乎绝迹，游戏性的融合已经成为主流。预计这个趋势还将继续发展下去，如最近出品的《龙背上的骑兵》就是类型上融合了角色扮演、射击、动作乱斗、育成，游戏性上将三大游戏性尽收囊中的大杂烩作品，尽管褒贬不一。

六、案例分析：外挂对网络RPG的伤害

当前不少国内的韩流网络RPG外挂程序盛行，从比较简单的自动打怪、增加功能到几乎可以当作完整客户端程序的外挂都有。游戏运营公司当然也加大了打击力度，但外挂仍屡禁不绝，有不少玩家因为游戏中外挂盛行而离开了游戏。

基于三大游戏性，我们来分析一下网络RPG中外挂程序的影响。

如上所述，网络RPG爽快感一般是次要的。大多数制作公司都把精力放在“成就感”和“代入感”的实现上，具体来说，前者的实现主要依靠漫长的升级和转职系统、可以定制成长的角色属性和技能、稀有装备、PK制度，后者主要包括场景和角色造型精雕细琢，完善的聊天、社区、工会制度，等等。

而外挂也正是在这些方面对游戏造成了破坏。

成就感的前提之一是公正、有多少付出就有多少回报，但外挂使用者不需付出太多精力，回报却非常丰厚。同样起步的两个玩家，用外挂者升级速度远远快于不用外挂者，稀有装备也早早的穿到了身上，PK起来更是占尽优势。这样只会让不用外挂的玩家感到恼火：“我付出这么多银子，花了这么多精力，为何回报不如他？”于是成就感遭到严重打击。



▲《MU》对外挂的控制基本令人满意，但外挂使用者的小打小闹还是不断。

另一方面，人和人的互动——相互协助、聊天交流等——是网络游戏代入感的源泉。但当某个玩家发现：周围所有人几乎都是外挂控制的“机器人”，非但不会在自己碰到困难时施以援手，反倒会跟自己抢怪、抢道具；想跟他们聊天？根本不可能——连骂都不还口。那种网络游戏特有的相互关心、相互帮助的温情氛围荡然无存，玩家早已火冒三丈，还谈什么“社区的代入”？

如此一来，网络游戏两大吸引人的亮点——成就感和代入感——都遭到了破坏，网络游戏的乐趣自然一降千里，玩家纷纷离开也就不足为怪了。

七、总结

爽快感、成就感、代入感，这三点可以基本涵盖至今为止几乎所有游戏的游戏性所在，令“游戏性”这个名词不再虚无缥缈，而是比较直观清晰，并可以在一定程度上量化。当然，这种提法不一定完善，一定尚有可商酌甚至较大修改之处。若大家对此有见解想要阐述，欢迎到TGFC发表。

TWENT Y-FIVE FOOL DECISIONS
OF THE GAME INDUSTRY

重温那段历史

游戏人



传世之书

游戏产业历史上的二十五个愚蠢决定

文：RAIN
编：胜负师

文：RAIN

游戏产业历史上的二十五个愚蠢决定

胜负师语：继上一辑《游戏·人》"传世之书"栏目中的《缔造游戏产业的二十五个英明决定》之后，作者RAIN又为大家带来了该文的姐妹篇《游戏产业中的二十五个愚蠢决定》。全文秉承了作者一贯大气的文风，集知识性、趣味性于一体，并以客观的态度加以评述，可以说是近期相当难得的专题作品。胜负师的编校过程中也是获益非浅。对于业界发展历史及逸事秘闻感兴趣的读者千万不要错过。

2003年7月，日本CESA协会公布了《2003年日本CESA游戏白皮书》，为蓬勃发展中的游戏产业再次敲响了警钟。去年的CESA白皮书显示2001年度日本软件市场规模较1997年萎缩了55%，因而在日本业界掀起了一股日本版"ATARI SHOCK"的大恐慌。而根据CESA的这一新数字显示，2002年日本整体游戏业产值在较2001年下降了13.38%。从2003年上半年整体的萎靡之势看来，今年日本市场的萎缩趋势恐怕也已经成为必然。日本游戏业正面临空前的困境。

日本游戏业的盛极而衰让人们自然地联想到20年前震惊业界的"雅达利大崩溃"，这些令人扼腕叹息的事件有着十分复杂的诱因，而在其中扮演主要角色的往往就是一个个愚蠢的决策。本文中你将看到那些业界中流砥柱们并不光彩的一面，其中包括荒谬的案件、愚蠢的交易、永远卖不出去的主机，最后还特别加入了国内电玩业十分著名的"血狮事件"。如果以全球市场来看这一案例毫不起眼，不过对国内游戏业却影响深远。"鉴往事之兴衰，有资于治道。"希望读者耐心看完本文之后也能够有所体会吧！

NO.25 FPS王牌设计师的独立之路

如果你是FPS迷，那你一定知道id software。

《毁灭战士》、《雷神之锤》，id的FPS游戏总是走在时代的前沿。虽然只有十几名员工，然而正如公司楼前停满的法拉力跑车一样，id的员工就代表着业界的精英，id则是一家精英级的公司。在神话的背后，id的两大支柱撑起了整个FPS帝国。至少在1997年之前确实如此。



▲这位长发飘飘的"艺术家"就是约翰·罗米洛。

1997年，约翰·罗米洛（John Romero）有一个梦想，他要离开id，离开那将自己的事业推向巅峰的地方，在汤姆·豪尔（Tom Hall）、鲍勃·莱特（Bob Wright）、以及麦克·威尔森（Mike Wilson）的帮助下创建属于自己的游戏开发公司。在这里员工们将共享同样的理念，所有人都将在一起融洽的工作，他们将创造出最伟大的游戏。这里不会有"技术"与"设计"之争，这里将是他梦想已久的"设计的天堂"。

在id，"设计"与"技术"之争由来已久。被尊为"3D之神"的约翰·卡麦克（John Carmack）是"技术派"代表，而约翰·罗米洛则是"设计派"的领袖。还在上小学时罗米洛的脑中就充满了各种神奇的想法，当时就开始了漫画的创作。1991年罗米洛与卡麦克等人创办了id software。id创办之初由于电脑游戏技术的限制，游戏创作更倾向于以奇妙的关卡设计吸引玩家。直到1993年《毁灭战士》（DOOM）的推出一举改变了整个电脑游戏产业，尽管罗米洛出色的关卡设计也是《DOOM》成名的重要原因，然而人们似乎更加关注卡麦克那鬼斧神工的技术表现。"技术至上"开始成为id的格言，在这种背景下，创办人之一的汤姆·豪尔在《DOOM》发售之后便离开了id。

"我心中有一个梦想，我正要努力实现他。任何人都别想阻止我……"

《雷神之锤》发售之后，约翰·罗米洛就离开了id，创办了自己的游戏制作室"Ion Storm"，名称来自洞察力（Vision）、创造（creation）、交流（communication）的最后三个字母。这是罗米洛长久以来一直追求的设计理念，而这家公司也寄托着他所有的梦想。然而他并不知道，离开id不仅将给玩家们带来无限的遗憾，也将葬送自己的王牌设计师之路。

在开始的几个月里，一切都十分完美，罗米洛的梦想似乎就要像预期那样实现了。在罗米洛的计划中，他要建立一个在规模上远远超越id的公司。为了得到足够的资金支持，他和朋友们与Eidos签署了6款游戏的合作协议，这家因《古墓丽影》而声名大噪的公司将成为他们的游戏发行商，并提供必要经费。为了尽快实现自己的目标，罗米洛决定与小型自由制作室合作，对其即将制作完成的游戏进行一定加工之后尽快推向市场。他们的第一个目标就是托德·波特（Todd Porter）的即时战略游戏《领土》（Dominion）——一款由两人制作、耗时3个月、投资不到5万美元的游戏。



▲《大刀》的游戏画面。

对托德·波特的信任就成为罗米洛独立之路失败的开始。这位在业内声名狼藉的设计师加入Ion之后就开始专注于公司内部权利之争，对于其所负责的《领土》开发项目漠不关心。最后这款游戏耗费了Ion数十万美元的开发费用，以及十几名员工一年的工作时间。对游戏品质没有任何把握的托德，在公司会议上夸口游戏至少可以卖个50万套。结果游戏发售首周，凭借媒体对罗米洛新公司的炒作而勉强挤进了销量榜前25名，其后就在玩家视野中彻底消失，游戏最终销量不足1万套。真正让Ion Storm陷入万劫不复境地的还是其后一个更大的游戏项目。在投资将近1000万美元的《大刀》中，罗米洛为了强调设计的重要性而刻意弱化技术表现。结果在1997年的E3大展上，id由于《雷神之锤2》的展出而成为全场焦点，Ion的《大刀》展台前却是冷冷清清。最后这款游戏一直延期到2000年才得以发售。然而，4年的开发时间、60人开发组的努力、以及上千万美元的预算换来的却是一个不折不扣的"垃圾游戏"。著名网站Gamespot对游戏的评分为4.6、CNET的评分为3（总分均为10），游戏发售后不久即面临被半价抛售的尴尬境地。罗米洛不得不彻底放弃电脑游戏市场，开办了一家叫做Monkeystone的掌上游戏开发公司。或许这些不需要多少技术表现的游戏才是真正属于他的舞台吧！

NO.24 PlayOnline的《FF IX》官方攻略



在2000年，互联网依然是各商家趋之若鹜的大蛋糕，人们似乎都精确掌握了互联网产业的商业模式，并为能加入这样一个网络大潮而暗自庆幸。1月底史克威尔千禧祭隆重举办。除了当场公布的3款《最终幻想》新作之外，SQUARE进军网络市场的PlayOnline计划也正式公布。7月7日，SQUARE回归原点之作《FF IX》正式推出。作为在PS上最后一款《FF》，《FF IX》在主题上又一次回归到水晶，古老的职业系统再次回归，人物造型再度回归Q版，人物设定方面也由天野喜孝重新执笔。为了在这款游戏上获得更多收益，同时也为其新出台的PlayOnline捧场，SQUARE出台了一个荒谬至极的策略。

在美版《FF IX》发售后不久，SQUARE随即推出了一本装潢精美的官方攻略书。与以往的《FF》官方攻略不同的是，SQUARE将这本售价15美元的攻略与其PlayOnline服务挂钩，玩家要彻底挖掘这本攻略的价值就要登陆PlayOnline上《FF IX》的官方网站。玩家要想登陆官方网站获得游戏完全攻略，就必须使用攻略本上提供的密码。SQUARE原本希望借此提高攻略本销量的同时，又能提高PlayOnline的知名度和访问量。可惜的是，该计划的策划者忘了一个致命的弱点，就是攻略书的便利性。玩家要在游戏的同时还要不时的跑到电脑前查看重要攻略提示，那么这本售价15美元的官方攻略就几乎失去了存在的价值。此外玩家还大可以从各大游戏网站上轻松获得游戏攻略，而无须费时费力地登录PlayOnline。或许是因为对网络服务还没有什么经验，史克威尔虽然卖力宣传PlayOnline，可惜缺乏实质性服务的该网站也因此给人留下了不良印象，《FF IX》的官方攻略也几乎无人问津。

2001年2月8日史克威尔的股东会议上一片肃穆，由于游戏开发费用日益高涨，《FF IX》销量又不及预期，这家RPG梦幻厂商宣布了有史以来的第一次亏损。三位高层全部降职，副社长坂口博信改任游戏中心执行制作主管。当被问及《FF IX》的攻略问题时，当时的史克威尔社长铃木尚回答说："我们决定在网络上逐步公布游戏相关战略情报，而不再发布游戏攻略。不过我们仍将发行印刷版的《FF X》官方攻略本。"

如同鸡肋的"PlayOnline游戏攻略服务"还仅仅是这项极不成熟的网络计划之冰山一角，在其后PlayOnline还接连出现了更为严重的事件。由于网络化是业内公认的游戏发展趋势，SQUARE在PlayOnline计划上也是不惜血本地投入。2001年，SQUARE投巨资与NAMCO及ENIX合作发展网络游戏，并在《FF XI》的开发中投入了60亿日元的《FF》史上最高开发费用，架设了1200多台服务器。尽管SQUARE方面已经预料到该作将会遭遇挫折，不过游戏推出之后的实际情况却比预料之中更加糟糕。首先是原本预计的30万套销量大幅缩水到12万套，游戏发售前一周甚至只有4万名的注册用户。发售当天还出现了恶性网络故障，SQUARE不得不关掉服务器检修，被迫暂停接受新玩家注册。



当然PlayOnline计划本身其实可以说是SQUARE极富先见之明的举动。在日本，除了世嘉因DC的网络化而积累了大量相关经验和设备外，多数软件商在这一领域还缺乏竞争实力。而SQUARE显然领先了一步，虽然显得步履蹒跚，不过却也坚定有力。2003年2月，《FF XI》终于突破20万用户的盈亏平衡点，进入了盈利期。经历了短暂的低潮之后，SQUARE终于迎来了收获的季节。正如SQUARE ENIX社长和田洋一在PlayOnline网络故障事件时所说："我们会一直调整我们的服务器，哪怕花上100年。在我们的玩家的支援合作下，我们也会解决所有的问题并最终取得成功。"

NO.23 《永远的毁灭公爵》永远的延期

在电脑游戏刚刚起步的90年代初（指20世纪，下同），没有几家游戏发行商是专门代理电脑游戏的。在这其中有一家很不起眼，却又不得不提的公司，那就是Apogee。如今的FPS游戏基本上就是起源自Apogee，因为在他的旗下有两个重要的名字：id software和3D Realms。1991年id成立之后一直是由Apogee代理游戏发行，其后id想出了以共享版独立发行游戏的方式，于是便宣告独立。其后凭借一款《毁灭战士》开始在业内大红大紫，并大大加快了电脑游戏的发展步伐。另一方面，曾同属于Apogee旗下的3D Realms却依旧默默无闻。1995年硅谷那些消息灵通人士却突然知道了这家公司，因为他们听说3D Realms将会制作一款足以击败id《雷神之锤》的游戏。



▲《毁灭公爵3D》的游戏画面。

这款游戏就是《毁灭公爵3D》(Duke Nukem 3D)。在此之前3D Realms虽然名为"3D"却从来没有制作过什么3D游戏，之前的两款《毁灭公爵》也仅是2D横版动作射击游戏。当id的两款《毁灭战士》以数百万套正式版销量，和全球数千万套的共享版装机量轰动整个游戏产业之后，3D Realms便筹划制作一款类似的游戏。于是在1994年肯·西尔弗曼开发了Build引擎，不久之后《毁灭公爵3D》的简短试玩版在网络上公布，正沉迷于《毁灭战士2》的玩家们猛然发现，原来世上还有这么一款惊人的FPS，接着在USENET的聊天室中《毁灭公爵3D》成为热门话题。虽然之前id公布的《雷神之锤》以其业界一流的技术表现先声夺人，不过玩家仍对于这样一款充满爽快感的游戏充满兴趣，《毁灭公爵3D》最后成功获得了数百万套的销量。3D Realms还将这款游戏进行广泛授权，其相关收入达数百万美元。

尽管从技术角度讲《毁灭公爵3D》的引擎只能算是2.5D，与1993年的《毁灭战士》并没有本质上的区别。不过3D Realms却以其高度互动性的关卡设计、风格轻松的荤笑话、以及时而出现的舞者让玩家们的热情整整持续了一年。一年后《雷神之锤2》以全新的3D引擎再度震撼业界，并掀起了3D引擎授权的新潮流。id在《雷神之锤2》引擎授权上获得的收入达数千万美元，其后Epic Megagames后来居上，以一款《虚幻》(Unreal)引擎顺利从id手中夺走大量市场份额，两年内授权游戏达18款，至今"虚幻"引擎仍活跃于市场中。

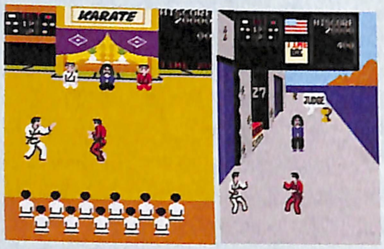
在这样的潮流下，3D Realms却没有多少技术突破。《毁灭公爵3D》发售之后不久，3D Realms随即开始了续作的制作。然而就在游戏进入实质性开发阶段之前，3D Realms的5位主要程序员就集体辞职，并成立了一家新的制作室Ritual。游戏开发进度因此大受打击，3D Realms制作新引擎的最初构想也随之破灭。眼看开发计划即将搁浅，3D Realms不得不从老对手id手上以50万美元买下了《QUAKE2》的引擎。1998年的E3大展上，3D Realms展出了一段由《QUAKE2》引擎制作的《永远的毁灭公爵》(Duke Nukem Forever)预告片，并宣布说游戏将于当年夏季发售。然而玩家们一直等到年末都没有见到游戏的任何踪影。3D Realms到底在做些什么呢？



3D Realms迟迟没有公布游戏新消息原因只有一个——游戏根本没有任何进展。E3刚过，3D Realms随即放弃了QUAKE2引擎，将所有开发成

果推翻重来。他们又花了50万美元从Epic买入《虚幻》引擎，整个1998年游戏开发工作非但没有进展，反而退回到开发初级阶段。其后两年的E3展《永远的毁灭公爵》均无故缺席，官方解释说“因为游戏创意惊人，担心被对手剽窃”。而事实就是3D Realms在游戏引擎上依然摇摆不定，《永远的毁灭公爵》如今又采用了《虚幻锦标赛》的游戏引擎。2001年3D Realms终于公布了采用UT引擎的游戏最新开发成果，然而明眼人一看便知，游戏开发程度依然不高。就在3D Realms不断的延期中，后起之秀Valve在1998年以一款《半条命》成为FPS新宠，2002年id的《毁灭战士3》以及2003年Valve公布的《半条命2》轰动业界，接连两年摘下“E3最佳游戏”的桂冠，FPS游戏成为业内尖端3D技术的象征。至于3D Realms？不知道还有多少玩家还记得这家从未推出真正3D游戏的公司（2003年9月15日的《毁灭公爵：曼哈顿计划》并非3D Realms制作）。2003年中期，3D Realms宣布《永远的毁灭公爵》将于年底发售，不过已经没有多少人相信他们的所谓预定发售期了。或许这真的会成为一款永远不会发售的游戏吧！

NO.22 效仿游戏克隆风潮的Data East



▲《空手道冠军》与它的“克隆体”《世界空手道锦标赛》。

1984年，Data East推出了游戏史上的第一款格斗游戏《空手道冠军》（Karate Champ）。这款游戏的街机筐体中仅有四个摇杆（一边两个），没有键位设定；人物设定方面仅以白色空手道服表示己方，而红色表示对手；人物动作方面包括所有基本动作在内总共24种，玩家以两个摇杆的不同操作方式使出不同的招式。尽管颇具革命性，不过该作在当时并没有引起多大的反响。半年之后KONAMI的另一款格斗游戏《功夫》获得了更大的成功，并被不少玩家认为是第一款真正的格斗游戏。

其后在1988年，欧洲的System 3公司开发了一款名为《世界空手道锦标赛》的游戏，由Epyx代理发行。这是一款对应Commodore 64电脑的格斗游戏，在当时游戏性能严重不足的电脑平台上可算是一款十分难得的佳作。很快Data East就发现这款游戏与自家的《空手道冠军》简直如出一辙，于是毫不犹豫地将Epyx告上了法庭。

事实上这两款游戏确实存在很大的相似性。同样是一对一的空手道对搏、同样的计分系统、甚至还拥有长相同样奇特的裁判。经过初步裁定，法院宣判Epyx侵权，责令其即刻停止销售《世界空手道锦标赛》，并收回已发售游戏。然而Epyx并未就此妥协，不久后这家公司便向更高一级法院提出上诉。经过审核，第九巡回法庭做出了完全相反的判决。理由就是：“17.5岁以上有识别能力的青少年都可以发现两款游戏间的本质性区别。”这一判决结果为以后的类似事件立下了先例，其后的案例都将引证此案的判决结果。而Data East对此则一直耿耿于怀。

既然有了这样一个先例，Data East认为自己也大可以放手去模仿其它公司的游戏。1991年3月，CAPCOM的《街头霸王Ⅱ》轰动了整个游戏产业，一时之间正日益黯淡的街机业焕发出惊人的光芒，2D格斗游戏突然之间成为玩家们的新宠。在这样的背景下，市场上《街霸》的克隆之作也不断涌现。曾在这方面吃过大亏的Data East此次也不甘落后，并在1993年发售了一款名为《斗士历史》（Fighter's History）的游戏。也不知道是Data East注定倒霉还是这款游戏与《街霸Ⅱ》实在太像，总之在1994年Data East又一次因格斗游戏闹上了法庭。CAPCOM方面的理由是：“《Fighter's History》会让玩家误以为是有关《Street Fighter》的历史，而将其视为‘《街霸》系列’之一。”在法庭上，CAPCOM的法律顾问还列出了一大堆的理由：“《街霸Ⅱ》设计独特的街机机台，包括它那独特的八方向摇杆，以及六键位设定，以及……”

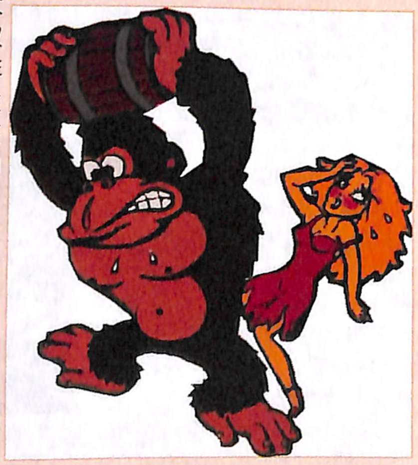


▲年龄大一点的玩家应该还记得《斗士历史》吧？

可惜的是法院可不理会这些莫名其妙的理由，最后案件以CAPCOM控告理由不成立而结束。Data East将积蓄了6年的怨气转给了CAPCOM，而游戏的克隆现象也得到了法律的认可。然而Data East并没有从中得到任何好处，在当时根本没有哪一款游戏可以撼动《街霸Ⅱ》的根基，而《斗士历史》也与众多的模仿者一样为玩家所遗忘。此后缺乏创新意识的Data East开始连遭厄运，于1999年宣布欠债30亿日元。这家创造了《重装机兵》等名作的老牌厂商从此回天乏术，于2003年6月向东京地方法院提交了破产申请。

NO.21 环球影业纵虎归山

1980年年末宫本茂的处女作《大金刚》在日本上市结果仅仅卖了数千台便宣告失败。次年该作在美国上市获得了轰动性的成功，并初步奠定了任天堂在游戏产业的地位。不仅街机版的《大金刚》成为美国任天堂源源不绝的财务收益，为了进一步发掘游戏的品牌价值，任天堂开始对“大金刚”这一形象进行广泛授权。从卡牌游戏到各种玩具、动画片，任天堂第一次尝到了“角色价值”的甜头。在游戏方面，任天堂开始出售“大金刚”的各大平台移植版权，而其大型



街机机台的产量则达到了6万台，加上不菲的授权金收入，美国任天堂开始飘飘然了。

可惜好景不长，不久后日本任天堂总部就收到了MCA环球影业的一封电报。环球影业责令任天堂在48小时之内提交其全部的“大金刚”相关收益，并即刻销毁所有未出售的《大金刚》街机存货。原因就是任天堂的《大金刚》侵犯了环球影业《金刚》的版权，不管是名字还是形象，《大金刚》都与环球在1933年震惊影坛的《King Kong》极为相似。于是任天堂方面即刻会见了MCA的律师们，表面上似乎很有诚意对其妥协。虽然任天堂方面的行为极为可疑，不过MCA的律师们认为这家刚进入美国不久的日本小公司不可能搞出什么花样，于是便同意了任天堂提出的“稍晚一些时间做出答复”的请求。此时的MCA不会知道，任天堂的律师团已经



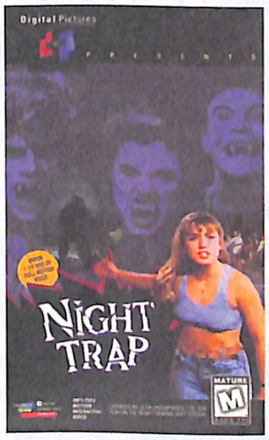
▲1933年的名片《金刚》。

开始挖掘一切有关《金刚》版权的漏洞。

一个月后，任天堂与MCA环球再度会面。双方彬彬有礼的共进晚餐之后，任天堂法律顾问霍华德·林肯（Howard Lincoln）便给对方来了个下马威："我们决不会妥协！"根据当时的媒体报道形容，MCA的老总席德·森博格被气得当场发飙。其后双方就正式对簿公堂。出乎MCA意料的是，任天堂已经找到了胜诉的理由：MCA根本并未拥有"King Kong"的版权！更为可笑的是，任天堂还举证说，MCA在早前的诉讼案例中自己就证实了《金刚》的版权为公众所有！

面对任天堂法律顾问霍华德滔滔不绝的举证，MCA环球根本毫无反击之力。很快法官就做出了裁决：MCA必须支付给任天堂180万美元，以赔偿其对任天堂造成的名誉损失。此外MCA还必须立即交还从任天堂获得的全部《大金刚》版权费。这次案件也充分暴露了MCA在态度上的傲慢自大，对于本公司之前的案例MCA不可能一无所知，问题就是这位美国影业巨人实在太小看任天堂的实力了。虽然80年代初的那家小型玩具商与如今的"Big N"（老美对任天堂的称呼）无法相提并论，不过其在版权诉讼案中却从未受制于人。这一点最大的功臣就是霍华德·林肯。这位出色的律师其后在1988年成功化解了美国政府对任天堂的市场垄断调查，又在1989年与世嘉的"俄罗斯方块"版权之争中利用法律漏洞大获全胜。此外在霍华德·林肯担任美国任天堂总裁的十几年时间里，也成功地使这家分公司的营业额远远超越了日本总部。

NO.20 昙花一现的录像带游戏



游戏产业真是一个不甘寂寞的地方。无数设计新颖、独具创意的主机悄悄的来又无声无息地消失，最后真正站稳脚跟的就只有屈指可数的那几部主机。在80年代初，当游戏产业作为一个利润丰厚的新兴产业出现之时，市面上突然涌现了一大批的游戏主机，仅在1983年任天堂推出FC之时，市面上就有十几部主机杀得天昏地暗。其后任天堂一统江湖，各厂商也逐渐意识到游戏产业的进入壁垒正变得越来越高，游戏硬件市场的"乱世"渐渐平息。不过这一高附加值的市场诱惑力也越来越高，世嘉、松下等公司一直都在尝试推出自己的新主机。在视频游戏的发源地美国同样不乏这样的竞争者。

"孩之宝"（Hasbro）是美国一家颇具名气的玩具制造商，在80年代末该公司曾筹划推出一款基于家用录像系统（VHS）的游戏主机。当时该主机的开发代号为NEMO"Never Ever Mention Outside"（永不外泄）。根据当时的报道，孩之宝公司为该项目投资了2000万美元的研发费用，在当时而言这可是十分庞大的数字。当然作为一家玩具制造商，孩之宝对游戏产业没有任何经验。为了顺利推出该主机，孩之宝找到了雅达利的创始人——诺兰·巴什内尔（Nolan Bushnell）。

当时，诺兰·巴什内尔将雅达利卖给时代华纳公司后便创建了一家叫做Axlon的高端机器人玩具制造公司。巴什内尔在美国号称"游戏产业教父"，尽管美国游戏市场后来被任天堂完全接手，这位拓荒者依然备受尊敬。为了尽快提高主机的知名度，孩之宝与Axlon签订了NEMO的合作生产协议。1987年巴什内尔与Tom Zito合作开办了一家分公司"Isix"专门负责此项目。

一款叫做"Control-Vision"的主机就这样逐渐浮出水面。该主机最大的特点就是其专利技术"InstaSwitch"，这种独特的电路设计技术可以极大地提高VHS磁带的数据存储量。这种磁带可以存储电脑数据，也可以存储多轨音频和视频。而这些数据可以以任意的顺序无缝接合。表现在实际游戏中就是玩家可以"自己操作电影"。孩之宝还为这款主机准备了一批游戏阵容。首先是一款原定名为《犯罪现场》（Scene of the Crime）的《午夜陷阱》（Night Trap），投资150万美元耗费3周的拍摄时间。另一款游戏《Sewer Shark》则投资300万美元耗时3周拍摄。其他开发中的游戏还有一款以著名教练约翰·麦登为主题的橄榄球游戏，以及一款根据著名电影系列改编的《警校风流》（Police Academy）。



"Control - Vision"还有一个相当合理的定价：199美元。可惜不久后该主机的DRAM生产成本大增，主机价格也不得不提高到299美元。然而在1989年FC的售价仅为100美元左右。更加要命的是这款主机上的所谓"游戏电影"缺少互动性，根本不能称之为游戏。玩过PS上的《欧亚快车杀人事件》、SS上的《ES》等游戏的玩家应该大体知道这种实拍游戏的操作方式。读者可以自行想象一下，一部只有这种类型游戏的主机能有什么发展前景可言。此外在80年代末游戏制作成本还非常之低，三五个制作人、几万美元就可以制作出相当不错的游戏，而"Control Vision"游戏动辄数百万美元的开发费用自然让人望而却步。除了提供更真实的游戏影像外，孩之宝推出该主机还有一个理由就是VHS磁带相比游戏卡带的超大容量。不过他们似乎忘了当时正在兴起的、一种叫做CD-ROM的东西……

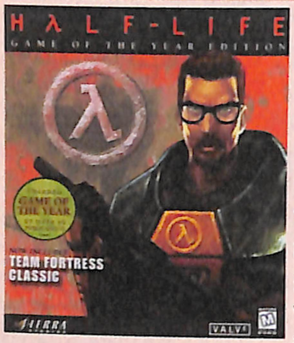
这样一款毫无胜算可言的主机面对的只有胎死腹中的命运。孩之宝原本预定在1989年1月隆重发售"Control-Vision"，结果计划在1988年底便宣告夭折。当时有传言称，封装好的零售版主机已经运往仓库准备向零售商发货，结果公司却没有收到任何订单。首批主机就这样永远尘封在仓库之中。

NO.19 Valve的网络游戏革命

继id software之后，Valve Software凭借一款《半条命》成为FPS游戏领域的又一颗超级巨星。

2000年1月，Valve Software宣布其已经与网络巨头思科（Cisco System）结盟，将会以一项名为"Powerplay"的全新技术"改变整个网络游戏世界"。一时间，业内各大开发商闻风而动，Epic Games、BioWare、Red Storm、Relic、Ritual、Shiny、Volition等争先恐后地加入这一阵营，希望能够在网络游戏的"革命浪潮"中站稳脚跟。业内人士特别是游戏业内行家一致认为，Powerplay将使网络成为真正同电视等传统传媒一样的娱乐平台。

"Powerplay"到底是何方神圣，居然会有如此之大的号召力？根据Valve的Gabe Newell在当时的解释，"Powerplay是业界将互联网打造成更出色娱乐平台的努力成果。"更加具体地说，Powerplay是"一套针对互联网娱乐的协议和标准。"在Valve的计划中，Powerplay 1.0主要注重于服务质量，例如使得互联网游戏能够达到局域网游戏的流畅和稳定程度；而在其后的Powerplay 2.0中则提供更多的功能，并将成为开放的工业标准，更多的开发商、服务提供商和硬件生产商都将加入到Powerplay阵营。



Powerplay 1.0诞生于《军团要塞2》的开发过程中，在当时Valve用其高超的技术实力制作了一款各方面表现都十分出色的《军团要塞2》，然而在开发过程之中却发现网络连接速度的瓶颈大大限制了游戏乐趣。WWW也因此被讽刺为“World Wide Wait”，当时《半条命》每个月的联网游戏时间高达1亿5000万分钟，为了使玩家能更好地联网游戏，必须提高连接的质量。Valve就此与著名的网络基础设施公司思科进行了一次专家座谈会，Powerplay 1.0就此诞生。它能够优化ISP服务、减少冗余、提高速度，还能提高一些事件的响应速度，比如FPS游戏中的精确瞄准和追踪。

一切似乎都极其美好，2月9日其他6家制作室Bungie、Dynamix、Gas Powered Games、Raven Software、Nihilistic和Jellyvision以及一家网络工具开发商Applied Microsystems也加入了Powerplay，另外3家公司Acclaim、Papyrus及Turbine也宣称将会加入该阵营。就在大家都以为一场革命即将来临之时，Powerplay突然了无声息地消失了。

仔细看一下以上的加盟厂商你就会发现，id software并不在名单之列。这样一家大力推行网络FPS的公司为何没有加入“前景无量”的Powerplay呢？id首席编程师约翰·卡麦克在Powerplay公布不久之后就向大众阐明了自己的原因：“我曾经和Valve的几位专家就Powerplay计划进行了很长时间的面谈，然而他们一直都无法给我足够的技术细节让我放心地签署协议。我完全赞成提高网络基础架构的想法，然而在目前他们根本就没有什么实质性的东西，仅仅还停留在构想的阶段。我要的是实质性的东西，并不是简单的公司间战略性联系。”

正如卡麦克所说，Powerplay说到底只不过是一场轰轰烈烈的商业秀，根本就没有什么实质性的东西。这样一个空壳计划的失败也就不足为奇了。

NO.18 SNK的替罪羊ARUZE

2001年11月，SNK宣告破产，一时之间众多格斗玩家一片哀号。然而不久之后人们却发现，真正值得同情的另有其人……

1990年SNK推出了与MVS街机基板性能相同的SNK NEO GEO家用机，这款售价高达650美元的主机发售之后，SNK在家用机市场上的接连失败也就从此开始。1994年，NEO GEO引以为豪的330Mbit卡带容量在次世代主机的CD-ROM面前相形见绌，200美元的超高售价也使其沦为异类。于是SNK又推出了该主机上的CD-ROM，可惜单倍速的超慢读盘速度也广受诟病，其后虽然也推出了双倍速CD-ROM，不过基本上都不具备实用价值。虽然在硬件上没有什么大作为，然而凭借街机“《KOF》系列”的热卖，在1995年之后SNK一直呈现良好的财务运营状况。作为2D格斗领域的泰斗级角色，SNK并不满足于这一略显颓势的市场，面对《VR战士》、《铁拳》，以及老对手CAPCOM的3D化《街霸EX》，SNK决定进军3D市场。1997年SNK投入了大量资金开发的Hyper NeoGeo 64公布，3D化的《侍魂》轰动一时，SNK还宣布说将会制作3D版的《KOF》。



▲价格昂贵的NEO GEO。

后来的事实证明Hyper NeoGeo 64正是SNK历史上最失败的投资。1998年3D版的《侍魂64》发售，除了精美的人物CG之外，其他实质部分遭到了系列玩家的全盘否定。一年后《侍魂 阿斯拉斩魔传》发售，同样遭到几乎完败的命运。此外该底板上的3D版《饿狼传说》同样恶评如潮。SNK在Hyper NeoGeo 64上的巨额投资血本无归，同时期NEO GEO Pocket由于缺乏游戏软件销量停滞不前，SNK从此陷入财务窘境。2000年初，SNK宣布亏损达380亿日元，同时向法院申请债务免除。就在此时，SNK的川崎社长想出了一招金蝉脱壳的绝世妙计。



▲ ARUZE产生的柏青哥。

柏青哥弹珠机是日本的传统游乐器械，一向都有极为丰厚而稳定的收益，日本不少的老牌游戏商早期就从事于柏青哥制造业。作为日本最大的弹珠机制造商，ARUZE一向都有相当稳健的财务状况。然而作为一个成熟产业，柏青哥的发展空间也十分有限，于是ARUZE便看中了潜力巨大的游戏产业。由于柏青哥娱乐中心与街机中心有不少的共通之处，因此街机业就成为ARUZE的最佳切入点。当SNK主动上门寻求收购时，ARUZE自然求之不得地答应出资50亿日元买入SNK 51%的股权。正当ARUZE高层们为捡了个大便宜而暗自偷笑之时，SNK正在秘密进行阴谋的第二步。

不久后，SNK提出向韩国投资，不明就里的ARUZE不仅批准了这一请求，还拨款让SNK全权负责在韩国的投资。SNK在韩国秘密组建了一家叫做Bremoa的小公司，担当公司总裁的正是SNK营业部负责人长野，SNK还将所有的游戏版权以及角色肖像权转移到这家公司。而ARUZE由于对游戏市场没有任何经验，对SNK此举的真正目的毫无察觉。直到2001年4月，SNK向大阪法院提出“民事再生”方案，此时一直对SNK信赖有加的ARUZE才开始大呼上当。所谓“民事再生”方案类似于破产申请，申请成功的话其债权公司将暂时不许追讨该公司的财务。SNK的申请最后没有得到法院通过，因此不得不变卖财产，而由于真正值钱的游戏版权已经转移给Bremoa，资不抵债的SNK只有宣告破产。消息传来，广大格斗游戏迷一片惋惜之声。却不知道真正可怜的乃是ARUZE。因为花50亿日元买入SNK的ARUZE得到的只有一个价值100亿日元的空壳，以及380亿日元的债务。而Bremoa则实际上拥有了“SNK”以及“NEO GEO”的商标和所有的游戏版权。川崎的金蝉脱壳计划宣告成功，并开始了进一步的重生计划。

2001年7月，川崎投资的PLAYMORE公司成立，并且买回了SNK的办公大楼，原SNK主要职工纷纷回到川崎旗下，而Bremoa也在不久后将游戏版权转给PLAYMORE。就这样SNK挂着“PLAYMORE”的牌子复活了。PLAYMORE还以ARUZE当时委托SNK在韩国投资的资本作为初步运营资金，通过将《KOF2001》、《KOF2002》卖给急于成名的韩国游戏公司Eolith而获得了又一笔可观的收入。2002年PLAYMORE宣布原SNK旗下各大作将在不久后全部登场。2003年6月PLAYMORE宣布将旗下的Sun Amusements公司更名为“SNK NEO GEO”，并以该公司名义在美国和韩国等地设立分支机构。而《SNK VS CAPCOM》等游戏将会在SNK NEO GEO的商标下发行。2003年7月7日，PLAYMORE宣布社名变更为SNK PLAYMORE。至此，SNK的重生计划正式宣告成功。而在另一方面，无辜背负380亿日元债务的ARUZE不仅无缘进入游戏产业，本身的柏青哥业务也大受影响，其“日本最大柏青哥店”的身分则被Sammy取代。对于SNK而言，这一金蝉脱壳之计虽然不大光彩，却十分聪明，而财大气粗的ARUZE则糊里糊涂地当了一回冤大头。

NO.17 开发14年的“终极游戏”



▲传奇人物德里克·司马特。

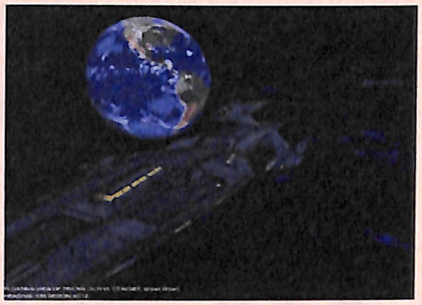
德里克·司马特（Derek Smart）是业界的传奇——不要误会，这并不是说他和自己的名字一样聪明，而是因为他那消耗了自己一生的漫长梦想。

1989年德里克利用自己的休闲时间独自开始了《战舰3000 AD》的编程和制作。在其后的14年时间里，这位自学成才的电脑科学博士学位获得者与《战舰3000》一起成为了业内广泛关注的焦点。

《战舰3000》是一款野心勃勃的游戏——“有了它你将别无所求”，在发售之前《战舰3000》的这一广告词就开始在各大电脑游戏杂志频频出现。德里克试图在这款游戏中模拟星际战舰战斗的所有方方面面，只要玩家想得到的游戏中都将出现。你可以像战略游戏一样控制战舰进行壮阔的空间大战，也可以扮演驾驶员驾驶着战斗机来一次刺激的飞行射击游戏，你还可以在飞船登陆某星球后以FPS的方式任意杀戮。不喜欢战斗的话也可以在星球上当一名商人。这是一款综合所有类型的游戏，它似乎就是集玩家所有梦想于一身的“终极游戏”。

然而事实总是不能如人所愿，从游戏进入开发的那天起就已经注定了失败的命运。在游戏开发的前7年时间里，《战舰3000》是完全属于德里克一人的游戏。从游戏编程到寻找代理商和资助方，德里克将所有的精力毫无保留地献给了自己的梦想，玩家和媒体也因此大受感动，时刻注意着德里克的一举一动。1992年《Computer Games Strategy Plus》的封面上赫然出现了《战舰3000》，这本杂志长篇累牍的前瞻报道用尽了所有最优美的词汇，对德里克和他的游戏大肆宣扬。然而德里克可没有他们所形容的那么出色。他是一个十分固执的人，不容许发行商对他的游戏有任何怀疑，多次与发行商闹翻，还撕破脸皮说自己的博士学位也是买来的。几经周折《战舰3000》的发行权最后落到了Take Two手里。这家公司近年来因为《GTA》而在欧美大红大紫，不过在当时还只是一家名不见经传的小公司。

经过7年的开发时间，人们对《战舰3000》似乎已经渐渐的淡忘。Take Two也对游戏的漫长开发时间逐渐失去耐性，于是在1996年这家公司决定即刻推出尚在开发之中的《战舰3000》。结局是显而易见的，《战舰3000》是一款彻头彻尾的垃圾游戏。游戏本身充满了BUG，一般游戏十分钟之后必定造成死机；包装盒上标示的部分内容在游戏中根本不存在，说明书内容散乱得让人摸不着头脑。玩家们在购入游戏后就开始大呼上当。怒气冲天的德里克认为自己被欺骗了，并在公开场合指责Take Two“蓄谋践踏”自己的游戏。在其后德里克还经常跑到Take Two的办公楼大吵大闹，当时媒体绘声绘色地形容说，德里克在Take Two的办公室动手动脚，把大厅的自动贩卖机都砸坏了。



▲《战舰3000》的游戏画面。

原本这一事件可以就此结束。可惜德里克对于自己多年的努力依然不死心，不久后AOL、Compuserve、USENET等多家网络媒体相继报道了《战舰3000》进展顺利的消息。其后各大论坛上开始了有关该作的广泛争论，并进一步发展成互联网上持续时间最长的论战。德里克和他的FANS与一些反对者开始了无休止的相互攻击。

这一网络论战至今仍在延续。德里克后来推出了《战舰3000》的补丁，还发售了一款名为《战舰：千禧版》的续作。其最新作《战舰：世代》以及《战舰网络版》仍在开发中。德里克依然在不断地经USENET的新闻组提供近况报道，并以坚决的语气捍卫着自己的游戏系列，对胆敢怀疑其游戏的媒体乃至玩家大骂“Fuck you！”至于游戏销量？尽管确实十分糟糕，不过这可不是德里克所关心的事。

NO.16 Acclaim的市场营销闹剧



Acclaim是一家十分有趣的公司，在业界，这家公司向来以其花样百出的促销方式而成为人们议论的焦点。有趣的是这些想象力丰富的市场促销手段似乎并不是针对游戏本身，而更像是哗众取宠的闹剧。

2002年7月18日，一位叫做贾森·瑞依德（Jason Read）的25岁英国男子向各大媒体宣布，他将要打破等候游戏发售的最长时间记录，从7月18日起开始在游戏店门口等候9月6日发售的《恐龙猎人：进化》（Turok：Evolution）。这位男子在游戏店门口架起了小帐篷，其上贴着一张大纸条“为恐龙猎人而排队”，帐篷里面还有一部游戏主机、一台电视，以及Acclaim提供的小型发电机。正当广大媒体为这位铁杆游戏迷敬佩万分之时，人们却发现贾森和他的小帐篷不见了。理由很简单，收买他的Acclaim宣传效果已经达到，贾森也没必要为这款平庸的游戏傻乎乎地等待50天。

就在贾森的“排队事件”之后不久，Acclaim出台了一项更为荒唐的宣传计划。Acclaim称，将会给在2002年9月1日出生的第一个婴儿提供10000美元的储蓄债券，用于孩子未来的学费或其它开销。条件就是其父母必须在给孩子取名为Turok，并出具相关证明，且在一年之后才可以改名。Acclaim的品牌经理还自鸣得意地说是在“帮助父母给孩子取个响当当的名字”。

除了给婴儿取名外，Acclaim还打起了死人的主意。为了宣传其新作《地狱骇客2》（Shadowman 2），Acclaim宣称若有新近死去亲人的家属肯在墓碑上刻上该游戏的广告，就可以得到该公司一笔可观的报酬。这个创意惊人的宣传计划自然迅速地在英国各大游戏网站和主流报刊上流传开来。其后英格兰教堂对于这种亵渎亡灵的商业操作开始忍无可忍，公开发表声明，称决不容许其墓地受到玷污。最后Acclaim伦敦办公室的发言人不得不出面说放弃该计划，在墓碑上做广告的宣传手段也就成了网络间流传的笑话。

Acclaim还鼓励人们多多撞车。为了庆祝《Burnout 2》的发售，Acclaim宣布将为因超速被开罚单的司机支付罚款。似乎是让人们在《Burnout 2》中感受撞车的刺激之后，也在现实生活中踩足油门疯狂撞车。

如果说这些古怪的宣传手段还无伤大雅没有损害到Acclaim自身的实际利益，那么以下的案例则是让Acclaim尝到了自己种下的苦果。

与托尼·霍克一样，戴夫·米拉也是在极限运动领域响当当的人物。在《托尼·霍克滑板》系列”风靡全球之后，戴夫·米拉也打算通过自己的名



▲墓碑上的 Acclaim 广告。

字授权而捞上一笔，于是便有了《Dave Mirra Freestyle BMX》，这款自行车越野游戏卖得相当不错，戴夫·米拉感觉相当满意，而发行商 Acclaim 似乎并不满足。

不久后 Acclaim 的营销天才们开始打起了色情游戏的主意，“我们可以用更低的成本做出一款更加热销的游戏，只要在游戏中加入那么一点色情的东西。”于是他们真的行动起来了，而且做得轰轰烈烈。当戴夫·米拉看到满是裸女的《Dave Mirra XXX》时，立刻怒不可遏。Acclaim 的营销人员还弄巧成拙的解释说：“其实游戏里没什么的，就是一些骗人的东西以及青少年的低俗幽默……”愤怒的戴夫立刻责令其停止使用自己的名字，并在 2002 年 7 月 31 日签订了合作中断协议。可惜 Acclaim 对此协议似乎毫不在意，虽然将游戏名改为《BMX XXX》，在宣传过程中依然大肆使用 Dave Mirra 的名字。最后忍无可忍的戴夫·米拉终于将 Acclaim 拉上了被告席，让其赔偿 2000 万美元的侵权以及名誉损失费。

事情至此并未结束。2002 年 11 月 29 日，为了庆祝《BMX XXX》的发售，Acclaim 找来 18 名裸体英国女郎，从伦敦南部的水晶宫运动场出发，开始了对 1978 年多人裸体骑行的“模仿秀”。在此之前，美国的各大游戏零售商因为《BMX XXX》内容过于淫秽而拒绝贩售，其后 Acclaim 不得不对游戏做出修改。而这次的宣传活动显然又引起了不少家长以及零售店的抵制，游戏销量也因此大受影响。

NO.15 史上最狠狈的专访

ATARI

雅达利是游戏史上的奇迹，也是美国游戏产业永远的痛。1982 年诺兰·巴什内尔以 500 美元创建了雅达利，在 10 年之后的 1982 年成长为年销售额 20 亿美元的庞大企业，占据游戏产业 80% 的市场份额，成为美国历史上成长最快的公司。然而这家开创游戏产业的公司却在几个月之后骤然遭遇巨变，十几年的基业毁于一旦。所谓“成也萧何败也萧何”，在雅达利历史上先后有过 5 任总裁，每一位都是业内充满争议的人物。

在巴什内尔退任之后雷·恺撒继任，这位内衣制造厂老板颇有生意头脑，他公司生产的高档内衣令人无可挑剔。可惜的是这位内衣商人却并不了解游戏产业，虽然在他的任职期间雅达利达到了巅峰，却也是因为他的失策而葬送了由美国主导的游戏时代。1984 年华纳公司又请来了一位香烟商人菲利普·摩根担任总裁，在他的领导下雅达利从游戏机转而制造电脑，可惜业务同样没有起色。最后华纳将雅达利以 3.32 亿美元的价格卖给了 Commodore 前总裁杰克·特拉梅尔，杰克是微型计算机的先驱人物，不过对游戏机根本没有任何兴趣，买下雅达利主要是为了与 Commodore 角逐个人电脑市场。不久后杰克将 CEO 的位子传给了自己的儿子萨姆·特拉梅尔（Sam Tramiel），不幸的是萨姆可没有他的父亲那么能干。雷·恺撒终结了雅达利的辉煌时代，而萨姆·特拉梅尔则将雅达利仅存的躯壳消耗殆尽。

在 90 年代初，《次世代》（Next Generation）是一本顶尖的游戏刊物。这本杂志上激情洋溢的采访栏目是其主要特色之一，不过其中也不乏至今依然遭人耻笑的愚蠢对话。在 IBM、戴尔、康柏等的激烈竞争之下，转投电脑市场的雅达利举步维艰，于是在次世代主机暗流涌动的 1991 年末公布了 32 位主机“美洲豹”。不过这款主机并没有引起什么反响，于是雅达利决定重拳出击，在对手之前推出 64 位主机“美洲虎”。在当时虽然主机市场上有大批新机种问世，不过主要都是来自日本市场，因此美国国内各大媒体对“美洲虎”报以极大热情。于是《次世代》对萨姆做了一个极富激情的采访。

采访刚开始还相当平静，萨姆说价格降到 149 美元后“美洲虎”销量相当不错，并坚称该主机绝对是不折不扣的 64 位机。然而随着采访的进行一切开始变得令人啼笑皆非了。当记者问到索尼的 PS 时，萨姆说：“如果索尼的新主机价格在 249 或者 299 美元左右，那我们将会竭尽所能告到国际贸易委员会，那可是倾销行为。”于是记者接着问到，“那么你认为 PS 的合理价格应该是多少呢？”，“500 美元”，于是记者就开始不解了，既然 32 位的 PS 价格应该远高于“美洲虎”，那么“美洲虎”的所谓 64 位强劲性能又如何解释呢？“美洲虎的性能和土星差不多，至于 PS，我不得不承认，在某些地方确实是更强那么一点，就一点——但是在其它地方是差不多的——它只不过比美洲虎强那么一点点。”萨姆似乎还担心读者误解，于是接着说，“就那么很小很小的一点。”沉默了一会之后萨姆觉得还是不妥，“PS 确实强那么一点点，不过并不是在技术上，PS 只是多了一点内存、多了几块晶片。”看到措手不及的萨姆，记者赶紧转移话题，匆匆结束了访问。



▲“美洲虎”主机很少有人见过。

各主机厂商对自家主机性能的吹嘘在业内司空见惯，不过像萨姆那样吹得如此狼狈的还确实不多见。“美洲虎”由雅达利研制，IBM 代工生产。虽然号称 64 位主机，实际上其技术原理与世嘉土星相同，仅是采用了双 32 位协同处理器，运行频率为 26.6Mhz，开启特效以及应用纹理贴图情况下多边形处理能力仅为 2～4 万个，而 PS 则号称 36 万个（实际 10 万左右）。另外雅达利此时在游戏圈中早已没有先前的影响力，虽然有 150 家开发商表面上支持“美洲虎”，不过却几乎没有哪家厂商进入游戏实质性开发阶段。虽然价格降到 149 美元，可是其 CD-ROM 外设价格却高达 200 美元，合起来的实际售价就超过了 PS 的 299 美元。到 1995 年夏季“美洲虎”突破 20 万台销量后销售势头完全停滞，这位苟延残喘的昔日霸王终于迎来了自己的末日。1997 年雅达利被软驱制造商 JTS 以 5000 万美元收购，1998 年 JTS 破产，孩之宝公司以 500 万美元的贱价买断了雅达利的全部专利。

NO.14 小公司的大抱负

1996 年麻省理工学院的几名学生将《毁灭战士》搬到了 Linux 系统之上。一年后 id software 开放源代码的《雷神之锤》出现，该公司的戴夫·克什将该游戏带入 Linux 领域。Linux 游戏时代从此来临。

作为一个开放的系统开发平台，基于 Linux 系统运行游戏将会有更好的表现。开发源代码的坚决支持者约翰·卡麦克对该系统一向推崇备至，相继将“《雷神之锤》系列”移植到 Linux 平台。1997 年基于 Linux 系统制作的《泰坦尼克号》以惊人的特效让人们见识了 Linux 在图像处理方面的突出之处。其后铁杆玩家们对 Linux 游戏的呼声日益高涨，这期间《英雄无敌》、《神秘岛》等一大批游戏的 Linux 版不断出现。然而对于游戏而言这一操作系统却有着致命的弱点，玩家要真正在 Linux 系统上自由游戏需要掌握极高的专业知识。即便是约翰·卡麦克这样的业界天才也承认 Linux 游戏的安装确实费劲，普通玩家就更加无法驾驭了。如果能够有一个基于 Linux 的游戏平台，让玩家轻松简单地游戏，或许整个游戏产业也将因此改变吧？

约翰·吉尔德雷十分喜欢电脑游戏。1999 年的一个夜晚，约翰正在和

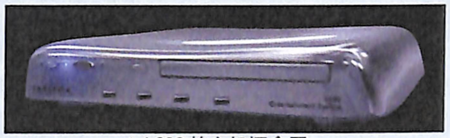


▲Linux上的《雷神之锤3》。

他的朋友们玩《雷神之锤》的CTF模式。尽兴之余，一群人感叹说，“这样一款出色的游戏怎么迟迟都没有家用机版啊？”，“要是有一款主机，能够让所有人都变成开发者、能够让玩家使用开放源代码随意修改游戏、能够让开发者掌握整个操作系统并加以改进，那会是多么美妙的事啊！”——于是一款基于Linux系统的游戏主机在约翰脑中逐渐成型了。

2000年约翰成立了Indrema公司，开始向全世界推销其“全球第一款Linux游戏机”。在当时Xbox正为其Xbox卖力宣传，而Indrema的这款L600型主机因为在架构上同样与PC相似，而被称为“Linux版Xbox”。在主机配置方面L600与Xbox旗鼓相当，采用600MHz处理器，NVIDIA NV25显卡，内置10G硬盘及100M网卡。该主机还有硬件无限扩展能力，通过“GPU Slide Bay”装置玩家可以购入新的显卡而加强主机性能。这款主机还具备超强多媒体功能，可以上网、播放MP3/CD/DVD，玩家还可以将电视节目录制到内置硬盘中。不过Indrema好像还忘了一件更加重要的事——游戏。

一直到Indrema破产都没有公布一款针对L600的游戏，或许不是约翰·吉尔德雷没有考虑到这一点，而是这家小公司确实没有这样的能力。为了寻找足够的游戏支持，约翰制定了相当诱人的超低权利金条件，甚至对一些小型自由开发商实行免权利金政策。在他的努力之下EA、Activision等大公司表示了精神上的支持，可惜却没有哪家公司真正将这个初出茅庐的小家伙放在心上。虽然号称首批将有30款游戏面世，在L600准备发售之时拿得出手的却只有两款游戏：Linux版的《雷神之锤3》和《虚幻锦标赛》。不知道有多少玩家会为了这两款在PC上运行得十分完美的游戏而特地购买一款299美元的新主机，总之风险投资者们也不愿意冒如此毫无把握的风险。缺乏资金支持的Indrema在2001年4月11日即宣告破产，L600随即胎死腹中。



▲L600的主机概念图。

NO.13 心急的“多媒体革命”



进入90年代，在业内辉煌了7年之久的FC无可避免地进入了衰退期，16位主机开始成为主流。这是游戏产业的黄金时期，不仅家用机出现了大批经典游戏，PC平台上也涌现了诸如《波斯王子》等不朽名作。平静而繁荣的表象之下也酝酿着革命的种子，这就是“多媒体”。当拥有惊人存储量的CD-ROM出现之时，其推进者们还看到了这种新格式的广泛用途，这就是潜力无限的视频游戏。“游戏将会彻底改变，CD-ROM将会开创一个梦幻般的金色未来。”。然而这些技术发明者似乎还言之过早，至少在CD-ROM刚刚出现的那段时间里，这种昂贵的新设备并没有多大的用处，似乎并没有什么文件和程序需要动用CD-ROM的大容量。

1987年10月10日，NEC与HUDSON联合研制的PC-E发售，这部“究极8位机”成为任天堂FC的最大劲敌。PC-E号称“准16位机”，主CPU为HuC6280的6502强化版，速度为7.16MHz，借助一颗16位的专用图形芯片，它的表现十分接近真正的16位主机。PC-E主机上有64K RAM，最大发色数为512，可同屏显示其中的256色，分辨率最大为256 × 216。PC-E的真正革命性意义还不在于其主机本身，而是在1988年推出的超级周边“CD-ROM2 SYSTEM”。在当时电脑用光驱尚未出现，电脑硬盘本身也仅有50MB左右的存储空间，而“CD-ROM2 SYSTEM”540MB容量在当时的革命意义之大就可想而知了。NEC希望以PC-E推进“多媒体革命”，除了CD-ROM外，该平台上还有打印机、专用键盘及鼠标、绘图板、卡拉OK设备及液晶电视一体机等。

可惜，当时主机的性能与CD-ROM的大容量似乎并不匹配。8位机真的用得上几百兆的容量吗？由于主机性能的限制，PC-E的光碟机画面上并没有多大的进化之处，为了体现CD-ROM大容量优势，游戏开发商惟一可用的就是在游戏中加入大量动画以及真人语音。然而8位机粗糙的画面与精美的动画差距实在太大，游戏中的这种衔接就显得十分突兀。即便是PC-E上此类游戏中的最高杰作“《天外魔境》系列”也存在诸多缺陷。更加要命的是这部外接的设备成本实在太高。没有几个玩家会为了看几段动画而花费400美元购买这样一款设备。随着MD以及SFC的相继上市，PC-E也渐渐呈现萎靡之势。为了对抗新主机的强劲性能，NEC在其后还推出了各种强化版CD-ROM和主机，不过多数都是价格昂贵且并不实用。PC-E最后在日本卖了400多万台，在美国（美版PC-E名为TurboGrafx 16）则几乎没有任何影响力。

在推进CD-ROM“多媒体革命”的道路上NEC并不孤独。1992年世嘉推出了搭载CD-ROM的MD强化版本MEGA CD，采用强化的摩托罗拉CPU68000运行频率为12.5Mhz，RAM达到768KB，在硬件上支持了原来没有的回旋缩放效果。这种以外接强化设备的设计思路显然是受到了PC-E的影响，与PC-E一样MEGA CD上的游戏也多数是一些大量采用动画和真人语音以强调其实出之处。可惜这种做法同样遭到了“虚有其表”的恶评。事实上SEGA-CD上真正优秀的作品容量反而不大，《索尼克》加强版以及《快打旋风》等仅仅利用了其更大的内存。



MEGA CD尚未成功，世嘉就打算推出一个加强版的SEGA 32X作为MD向次世代主机的过渡产品。这款主机上首批软件就有《VR赛车》等街机名作的移植版，世嘉原本还打算推出《VR战士》的移植版。谁知有消息传来说索尼将可能提前发售PS，为了牵制对手世嘉决定将SS提前发售。于是32X被搁置，该主机的SH-2 RISC主处理器被用在了SS上，结果造成了SS主机3D性能的严重不足，也使得后来SS与PS的竞争中处处受制于人。此外，世嘉推出主机的频繁速度也使第三方以及玩家对其产生怀疑，结果32X根本没有第三方的支持。

NO.12 助纣为虐的联邦贸易委员会



在80年代末，美国任天堂正值意气风发之时。史上最成功主机之一的FC在美国达到了巅峰状态，市场占有率达90%以上，该平台软硬件收入如流水般源源不绝地流入任天堂账内。然而在这样的繁荣盛世之下，任天堂却也遭受业内人士越来越多的埋怨。任天堂对其软件阵营的铁幕统治遭到了美日两地各大第三方的强烈不满。在任天堂眼中整个游戏产业皆为己有，它制定了严格的软件体系，一手掌控所有第三方的卡带生产数量、每年游戏制作数量、乃至所发行游戏的内容。不仅如此，任天堂还严格控制了各游戏零售商，包括禁止加盟零售店销售其他硬件商产品、控制零售店软件上架数量、严禁私自降价等。

在这样的高压统治下，不少积怨已久的软件商揭竿而起。在日本，任天堂首批第三方之一的HUDSON公开叛逃，与NEC联合开发了PC-E主机，给任天堂造成极大损失。其后PC-E没落，任天堂对HUDSON趁势打压，广大第三方虽心生寒意却也敢怒不敢言。在这其中NAMCO由于曾为PC-E大力开发软件，同样受到了任天堂取消权利金优惠权的惩戒。此后NAMCO在公开场合炮轰任天堂，并积极游说其它第三方联合抵制任天堂，在其后更是协助索尼研发基于PS平台的3D技术。在美国敢于挑战任天堂权威的并不多，多数第三方虽然心有不满，不过却也由于利益攸关而全盘接受任天堂的安排。大卫·什夫（David Sheff）讲述任天堂商业历史的权威著作《Game Over》中，一位游戏公司CEO的话真切形容了当时的局势："我们都处在任天堂的恩泽庇荫之下，但他可以在一夜之间让我们倾家荡产。"在这样的局势下，真正敢于正面对抗任天堂的只有Tegen——一家由雅达利和NAMCO投资组建的分公司。

在当时Tegen经常未经任天堂许可便私自发行FC游戏，并在《俄罗斯方块》的代理权一案中败诉于任天堂，在其后便遭到了任天堂的全面封杀。然而Tengen对此并不甘心，于是决定游说政府部门惩罚任天堂的垄断行为。Tegen曾在公开场合愤慨地发表声明："任天堂在美国的残暴行为应当受到司法部的制裁，我们强烈要求司法部重建一个自由的公平竞争的市场。"不少州议会也开始注意到任天堂可疑的商业行为，最后议会以及联邦贸易委员会（FTC）开始对任天堂展开大规模商业调查。FTC访问了数百家零售店以及游戏发行商，四处搜集任天堂的垄断证明。



▲美国任天堂第一功臣霍华德·林肯。

FTC的大规模行动让任天堂认识到了事情的严重性，就在此时美国任天堂的骨干霍华德·林肯又一次发挥了其法律天才。任天堂悄悄地修改了与第三方的发行授权协议，取消了其中关于"任天堂第三方厂商的FC游戏，两年内不得在其他主机上推出。"的条款，并修改了其它一些有问题的地方。霍华德还主动联系了FTC官员，提出庭外和解并要求FTC停止调查。在霍华德多方斡旋之下，FTC最后同意了任天堂的提议。1991年4月这一案件终于结束。FTC官员们对此欢呼雀跃，得意洋洋地向外界宣称"成功化解了制造商和零售商之间的纷争"。FTC还自豪地说这样的处理结果将会名扬海外，向全世界宣扬美国的商业精神。

然而业内人士却对FTC的"解决方案"报以苦笑。因为裁决的结果是：任天堂必须向所有在1988到1990年间购买FC游戏的玩家派送价值5美元的代金券。结果就是成千上万获得代金券的玩家纷纷购入新的游戏软件，FC软件总销售额在1991年因此而大幅度增长。FTC的判决在某种程度上鼓励了任天堂的独裁行为，广大零售商和发行商因而面临更加严厉的高压统治。不过从长远看来，这一事件对任天堂未必有利。在其后任天堂之所以输给索尼，很大程度上应归咎于其独断专横的作风。

NO.11 "GB之父"的便携式主机革命



▲"GB之父"横井军平。

任天堂的Game Boy掌机堪称游戏史上最为成功的一部主机。自1989年发售以来，这款主机一直是业内最为畅销的产品，其生命力更是绵延十数年而不见衰退之势。然而在1994年，当次世代主机风起云涌之时，游戏产业不可避免地出现了一场技术革命。对于高端技术的要求也同样延伸到了掌机领域，人们对于GB贫弱的主机性能日益流露不满之情，当时的《芝加哥论坛报》甚至毫不隐讳地说，GB这种过时产品早就该被扔进垃圾桶。此外由于次世代主机的登场，任天堂为了力保家用机市场，而将更多的精力放在SFC的软件开发上。GB上的软件种类自1992年开始急剧递减，面对这样一种局势，玩家们对高性能新掌机的呼声开始日益高涨。于是任天堂便给"GB之父"横井军平下达了新的任务：开发一款高性能便携式主机。

Virtual Boy就是这样一个计划的产物。即使以今天的技术角度来看，VB仍可称是一款革命性的产品。横井军平认为，作为一款掌机，不管拥有多么出色的画面，如果没有足够大的屏幕显示，都不可能具有家用机游戏的视觉冲击力。然而作为一款便携式主机又不可能具有太大的屏幕，如何解决这样一个两难的问题呢？最后横井想到了当时正在兴起的"虚拟成像技术"，准备以3D立体眼镜作为主机屏幕。任天堂从美国麻省的Reflection Technologies获得了3D立体成像的技术授权，并与日本庆应大学的技术人员合作准备开发Virtual Boy（VB）的3D立体眼镜。按照技术人员的构想，通过在VB的头戴式眼镜中精确放置的两块镜片，向双眼投放角度稍微有所不同的相同图像，人脑便可利用这两个交错的图像塑造出一个三维空间的场景。此外，由于任天堂之前与索尼合作研发PSX，而向NEC订购了百万片运行频率为20Mhz的32位V810型CPU，其后索尼与任天堂关系破裂，这些CPU也被闲置。将这一CPU用在VB上，不仅可以节约成本又能保证主机的性能。这样一个计划似乎十分完美，然而横井军平似乎并没有注意到一个致命性失误——以当时的技术实力真的能够实现这样的一款梦幻主机吗？

随着开发进程的深入，VB的问题不断暴露。由于"虚拟成像"技术在当时还极不成熟，要真正在便携机上实现需要的投入高得惊人。不仅如此，这种头盔式液晶对于视力将会有很大影响，在振动时还将发生严重的图像偏移。于是出于成本以及技术的考虑，任天堂最后将头戴式的VB改成了一个架着小三角架的固定型，并采用夏普专用的红色液晶；音源方面为带有内置立体声扬声器的16位立体



▲VB的造型现在看来依然十分前卫。

声系统；控制器采用一个含有两个十字键的6键特殊对称手柄。尽管社内对于这款技术上极不成熟的产品争议颇多，横井军平和任天堂社长山内溥依然对这款产品报以厚望，相信其可以在业内掀起革命，并乐观地做出了800亿日元纯利的预测。

1995年7月21日，售价15000日元的VB上市，首批对应软件为10款。不幸的是，社内宫本茂等人的担忧也一项一项地成为现实。首先是3D立体眼镜对视力的伤害。即使是成年人在半个小时的游戏时间之后，也会出现头疼晕眩等症状，任天堂不得不在机身上注明“7岁以下儿童勿用”。此外由于VB是用三角架固定的，这就大大限制了其便携性。玩家在游戏时还必须将脸凑到立体眼镜前，时间一久颈部和背部的酸痛感就可以想象了。另外VB上游戏画面也没有任天堂所鼓吹的那么出色，虽然具备了一定的立体感，但是4色32级灰度的偏红画面实在无法让人感到多大的视觉冲击。在发售之后不久，VB便被打入冷宫，货架上包装精美的主机无人问津，零售商纷纷停止进货并大幅降价抛售。任天堂计划中的第二批8款游戏也就此搁浅。不久后任天堂即正式宣告VB计划失败，并将所有责任归咎于计划总负责人的横井军平。这位功勋显赫的开国功臣因此含恨离开了工作了将近30年的任天堂，并创建了一家新公司，继续研究自己的梦幻掌机。（编注：1997年10月4日，横井先生不幸遇车祸丧生，享年57岁。当时他正与万代合作开发新型掌机“神奇天鹅”，也就是1999年3月4日开始发售的WS。）

NO.10 超级耗电的世嘉掌机



在游戏产业史上，世嘉（SEGA）一直扮演着悲剧性的角色。

与日本的不少老牌游戏厂商一样，世嘉同样是从弹珠机等大型娱乐器械起家的。1951年美国人大卫·罗森（David Rosen）在日本创办“Service Game”公司，其后截取这两个单词的前两个字母创造了“SEGA”。进入70年代中后期，视频游戏产业以其高附加值以及与弹珠机等相似的经营理念而吸引了广大娱乐器械厂商的加入。任天堂、NAMCO等纷纷加入其中，而世嘉也开始将业务重心向街机转移，并开始了与任天堂长达20多年的正面交锋。

1980年任天堂推出了可当手表和游戏机使用的Game & Watch，这个系列的产品最终销量达3000多万台的掌机为游戏产业开辟了一片新天地。其后在1981年，世嘉针锋相对地推出了一款名为“Game & Go！”的掌机。这款掌机在设计上比Game & Watch更加先进，世嘉为了让玩家们能够更为方便地游戏还开发了专用的充电电池。这是全球第一款带充电电池的掌机，其突破性意义甚至要大于主机本身。可惜的是这种电池仅仅是一款半成品。在其推出不久之后就有质量监督部门查出电池中含有一种有强烈致癌作用的化学物质，因而遭到了美国卫生局的明令禁止。当时幸灾乐祸的任天堂还不忘给这位胆敢挑战其掌机市场地位的对手以冷嘲热讽，“世嘉给你癌症”的广告闹得沸沸扬扬。世嘉与任天堂在掌机市场上的首次交锋便以惨败收场。

屡战屡败而屡败屡战固然需要非凡的勇气与毅力，然而从来不在失败中汲取教训而一味重蹈覆辙就无异于是在自掘坟墓。从家用机到手掌机，世嘉总是令人心痛地无惧无畏地干着同样的蠢事。



▲GG版的《梦幻之星 外传》。

“Game & GO！”事件过后的8年时间里，掌机热潮逐渐消退，而家用机的兴起让世嘉也渐渐淡忘了掌机之痛。直到1989年，任天堂推出了Game Boy。这款采用插卡式设计的掌机获得了市场的一致追捧，便携式游戏机市场的繁荣盛事开始来临。于是在1990年，世嘉企图压制任天堂的“Game Gear”（GG）登场。作为世嘉Master System（MS）的掌机版，这部主机在性能上远远超越GB，并且采用彩色液晶屏。在游戏阵容方面，由于GG可直接使用MS的卡带，而世嘉方面还特别制作了《索尼克》、《Shinobi》等，因而对于玩家而言确实存在极大的吸引力。可惜的是，对于掌机而言最重要的便携性却没有任何体现。首先是其体积超大，而更为致命的是这部掌机的耗电量简直大得惊人。事实上在当时任天堂之所以采用黑白液晶主要就是出于耗电量的考虑，因为当时的液晶显示技术尚未成熟，彩色液晶屏的耗电量要远远大于黑白液晶。最后GG经历了两三年的小范围热销之后就在GB的光芒下黯然消逝了。

更令人扼腕叹息的是，世嘉似乎完全没有明白GG失败的原因。在不久之后一款体积更大、耗电量更大的后续主机便登场了。“世嘉游牧民”（Nomad）完全秉承了GG的理念，作为MD的掌机版，该主机可以直接使用MD卡带。在耗电量方面，“游牧民”使用6节五号电池，电池盒甚至为外挂型。更要命的是，6节大容量的碱性电池最多也就能撑两小时。“游牧民”没能自由驰骋，在其推出后不久就随着MD一道退出了历史舞台。

NO.9 布娃娃制造厂的主机大战



▲风靡全球的芭比娃娃。

作为全球500强企业之一，美泰玩具（Mattel Toys）是美国最大的玩具制造商，其代表性产品“芭比娃娃”更是风靡数十年。1977年雅达利推出可换卡带式游戏机Atari 2600，从此名扬全美，游戏机成为当时最受欢迎的玩具。美泰自然也注意到这一新趋势。于是在1977年，美泰玩具的设计及研发部门主管理查德·张（Richard Chang）开始策划设计一款家用游戏机。他请来了APh技术顾问公司以研发这一新兴技术，并与通用仪器公司合作，准备使用该公司的集成电路板。通用仪器对于这一新市场很感兴趣，因此与美泰的合作十分积极。可惜美泰总公司高层却对此不感兴趣，这款代号为Gimini 6900的主机因而被无限期搁置。不过理查德依然没有放弃，在APh的帮助下相继制作了几款掌上电子游戏。

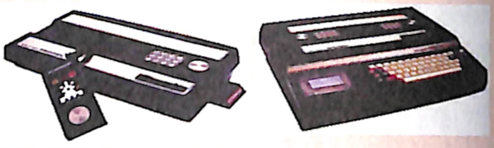
在“美泰电子”商标下发行的这些游戏取得了相当不错的反响。于是在美泰集团的高层会议上，首席执行官杰夫·洛克利斯决定再次启动搁置一年多的视频游戏机计划，于是在1979年“Intellivision”计划启动，游戏产业史上第一次主机大战拉开帷幕。

美泰电子为这款新主机专门设立了软件和硬件部门。为了能让主机早日上市，美泰婉拒了德州仪器的低价元器件，而采用通用仪器的16位微处理器CP1610，运行频率为894.886KHz，内存为2K、ROM为4K。1979年年末Intellivision在加州弗雷斯诺试销，首发软件为《扑克和21点》、《趣

味数学》、《装甲战争》及《西洋双陆棋》4款。由于主机性能比Atari 2600优秀，Intellivision的试销获得了成功。于是在1980年，Intellivision在全美上市，这款售价299美元的游戏机在当年卖出了17.5万台。人们一下子发现，原来家用游戏机并不是雅达利的专利，有关两款主机的争论成为一时的热门话题。美泰电子将Intellivision定位为一款多功能电脑产品，1980年发售的主机本身仅仅是不完整的部分。当时该公司信誓旦旦的称，主机专用键盘将会在不久后推出，结合这一键盘之后，Intellivision将成为功能强劲的16位家庭电脑。

以美泰这样一家著名玩具商，将Intellivision定位于电脑产品本身就是一个错误。而将主机与必备键盘分拆推出更是一个愚蠢的决定。Intellivision键盘内置64K RAM，并自带6502型处理器，此外还备有打印机接口。更加有趣的是，这款外设还可内插音乐磁带，玩家可以用麦克风将声音录入其中。这款键盘当时在美泰电子的开发代号为"蓝鲸"，同样由戴夫领导的小组研发。可惜的是该产品成本也是十分高昂，据估计销售价将可能达到主机本身的2倍。美泰也无法找到合适的制造商生产这一产品。当"蓝鲸"进行试销时，其总产量仅为4000个。在试销之后由于出现各种问题，而全部被原价回收。美泰电子方面准备彻底放弃键盘外设计划。

另一方面玩家们对这款可强化主机性能的外设依然望穿秋水地等待着。1981和1982两年间Intellivision总共卖出了100多万台，所有玩家都在等待着键盘的发售。然而美泰电子却依然没有任何动静，不久后此事便惊动了联邦贸易委员会。1982年中，FTC对美泰电子下达了最后通牒，责令其尽快发售主机专用键盘外设，并以每月征收罚款费用的方式督促其尽快给消费者一个满意的答复。迫不得已之下，美泰电子推出了一款类似的产品"Entertainment Computer System"。虽然性能稍次，不过制造成本非常之低，在公司年度营销战略会议上，美泰营销人员们因此而欢欣鼓舞。1983年ECS上市，然而此时人们对于视频游戏已经热情不再。1982年底的"雅达利大崩溃"让整个美国市场陷于混乱，迟迟没有行动的美泰电子也没能利用这一机会接过雅达利所主导的主机市场，最后将美国的电子游戏市场拱手让给了任天堂。不仅如此美泰电子还面临着一大堆的诉讼案。Compro公司控告美泰电子违约、商业诈骗以及未交纳之前1300个键盘的生产费用。1994年法院判决美泰电子向Compro赔偿1000万美元，几乎同时，美泰玩具集团公司宣布，美泰电子经营不善就此倒闭。



▲ Intellivision 主机以及配套键盘。

NO.8 显卡大厂的最后防线



1993年，毕业于普林斯顿大学电子工程专业的斯科特·赛勒（Scott Sellers）还是MediaVision公司的小职员，他和两位朋友佳瑞·塔罗力以及罗斯·史密斯主要从事于电脑图形加速卡的研制。斯科特在大学期间就十分喜欢游戏，就在当时世嘉凭借《VR战士》、《VR赛车》等3D街机游戏获得了巨大的成功。然而电脑游戏领域却依然处于2D时代，当年最火爆的PC游戏《毁灭战士》也仅能算是一款2.5D的游戏。电脑游戏之所以无法拥有街机般的3D游戏，主要是因为没有出色的3D加速卡。经常出没于游戏厅的斯科特敏锐地捕捉到了这一商机，决心利用自己的芯片设计技术将3D图形带入PC机中。斯科特与佳瑞和罗斯商量之后决定合作组建一家新公司，这就是个人电脑3D时代的奠基者3dfx。

3dfx发展初期可谓一帆风顺。先是风险投资商对斯科特的想法甚感兴趣，3dfx因此顺利筹集了1700万美元的巨额资金。其后巫毒（Voodoo）显卡以超越时代的超强表现震撼业界。1996年E3展前3dfx顺利拉拢Core Design使用其GLIDE API，其后的展会上全3D的《古墓丽影》成为全场焦点。1996年底全球内存价格集体大跳水，巫毒显卡制造成本因而狂降。于是在1997年，3D加速卡成为PC业界最为炙手可热的焦点，3dfx一下子成为高品质3D游戏的代名词。



▲《古墓丽影》在当时引起了很大的轰动。

同年，世嘉土星在PS的大作冲击下开始呈现全面溃败迹象。世嘉高层将主要原因归咎为土星3D机能不足，于是新主机开发计划正式启动，3D机能成为这款主机的强调重点。土星在美国市场的惨败让世嘉心有余悸，因此在新主机研发时世嘉更多地考虑到这一巨大的市场。世嘉设立了美国和日本两大研发组，两组独立进行新主机的设计，美国组开发代号为"黑带"、日本为"妖刀"，世嘉总部最后将会选择其中的优胜者投入生产。在美国3dfx就是3D硬件技术的代名词，因此美国的主机研发组自然找到了这家公司作为合作伙伴，这也是业界游戏主机厂商与专业显卡公司的首次合作。

凭借优异的业绩表现，在1997年3dfx正准备发行流通股票，成为上市企业。按照上市必要流程，3dfx必须向证监会提供有关公司营业状况、财务状况等的详细信息，以便证监会正确评估其股票价值。当然有关商业机密方面的重要内容可以不用透露。不知是3dfx不大清楚上市流程，还是急欲向大众炫耀自己的巨大影响力和出色技术，在3dfx提交的详细资料中，不仅包括了公司的经营情况，还将其与世嘉的合作协议以及新主机研发的所有技术资料全部公诸于众。3dfx所公布的资料自然也传到了日本，于是日本的新主机研发组决定针对其弱点进行全面强化，采用NEC和VideoLogic的PowerVR2绘图芯片，开启特效情况下多边形处理能力达到300万每秒。最后世嘉高层决定采用日本研发组的设计，而美国组的设计方案被遗弃，世嘉与3dfx之间的芯片提供协议也就随之流产。

更加糟糕的还在其后。由于3dfx图形加速卡的基础是GLIDE应用程序接口（API），当时市面上同样的竞争者有OpenGL以及微软的Direct3D，后来微软将OpenGL与Direct3D融合成立了Directx这一新标准。在强敌微软的竞争下，3dfx逐渐力不从心。其后针对Diretx的NVIDIA以及ATI兴起，3dfx的市场一点一点地被蚕食。2000年，3dfx无视股票大跌的情况，以1.8亿美元并购Gigapixel公司，因此背上了沉重的债务负担，几个月后即被拖垮。最后NVIDIA以1.2亿美元的低价购入3dfx图形产业相关的所有资产。



事实上在PC显卡市场上，由于微软Directx的出现，3dfx的没落可以说是必然的趋势。然而该公司却错过了惟一一个翻身的机会，就是成为家用游戏硬件商的显卡供应商。家用游戏机拥有每年2000万台以上的产量，如果3dfx能够抓住这样一个庞大的市场完全可以有一番更大的作为，然而他们却糊里糊涂地错过了切入这一市场的机会。1997年世嘉宣布与微

软合作研制代号为“妖刀”的新主机开发计划，次年5月Dreamcast公布，确定采用微软的Widows CE 2.0操作系统。3dfx最后的防线也彻底崩溃。几年后NVIDIA和ATI看到了家用机显卡市场的巨大潜力，ATI取得NGC的显卡订单，而NVIDIA则与微软合作得不亦乐乎。

NO.7 风云再起的64DD



1996年N64发售之前，不断有流言传来，称任天堂会有一部极为奇特的主机推出。由于N64的规格在此之前早已确认，当时人们就猜测，这可能将是一款类似世嘉32X之类的主机强化外设。在此之前，世嘉三天两头推出新主机规格的做法给玩家留下了不信任感，而MD、SS等主机销量也因此大打折扣，人们对任天堂此举感到极为不解。

然而任天堂却有自己的难言之隐。1995年E3展上，任天堂公布卡带媒体的N64后引发了第三方的强烈不满，间接造成了任氏阵营的崩溃。在主机规格已经确定的情况下，要力挽狂澜，推出主机强化外设似乎成为惟一的选择。于是在1995年12月，任天堂向大众抛出了一个新的名词——“Bulky Drive”（大容量驱动器），有关BD一切消息均缄口不提。这一看似不经意的举动引起了不少分析师的怀疑。1996年2月，SQUARE宣布加入PS阵营，引起业界大地震。任天堂情急之下立刻抛出这一尚未成型的新计划，宣布其将于1996年底发售，并暗示说这将是一款意义重大的产品。1996年11月的初心会上，任天堂终于展出了“64DD”，人们惊讶地发现，这款设备依然不对应CD-ROM载体，而独辟蹊径的采用专用大容量软盘。为了赢得支持，任天堂透露了在该平台上的《塞尔达传说64》的开发计划，然而除此之外就没有什么值得一提的游戏了。当时媒体广泛认为，64DD的发售计划将会流产。果然一直到1997年底64DD依然不见踪影。1997年11月一向语气坚硬的山内溥公开向公众致歉，称“64DD开发进程缓慢，正面临巨大的困境。”此时PS正处于中兴盛世，N64在日本陷入苦战，任天堂面临有史以来最艰难的境地。

1998年8月，任天堂宣布64DD将在11月上市，不过多数媒体都对此持怀疑态度。其后在11月，64DD仍然不见踪影，反倒是原本最让人期待的64DD大作《塞尔达传说64》在N64上推出，这款满分大作拯救了N64，却将64DD打入了地狱。原本预定在64DD上发售的大作如《Mother 3》等全部改投N64（后来终止开发转投NGC）。终于在1999年3月，人们猜测已久的消息得到了证实——任天堂正式宣布64DD计划流产。如果在此时任天堂就彻底放弃64DD，那么损失也就仅限于那几百亿日元的研发费用，可惜的是这家已经在家用机市场上失误连连的业界老厂，又一次做出了更加错误的决策……

1999年中任天堂宣布64DD计划重新启动，并将于1999年底发售。尽管这一次64DD上的软件依然奇缺，然而任天堂的态度却突然变得极为坚定。原因就在于家用机出现的新趋势——网络化。

如今的三大平台中，NGC的网络化进程最为缓慢，这并不是因为任天堂没有足够的技术能力。早在1995年任天堂就意识到了家用机网络化的趋势。64DD的设计原理与PC非常相似，由于采用可写擦写磁碟作为游戏载体，玩家便可以通过任天堂发布的编辑软件修改游戏、制作新关卡等。64DD内置36MB ROM，其中已经包括声音以及文字文件，因而为磁碟省出更多空间以存放更多的游戏内容。64DD的磁碟标准容量为64MB（512Mbit）相当于N64卡带的最大容量，且可以使用多张磁碟存放游戏，生产成本也更低。每张磁碟中有38MB空间为可擦写区，这意味着玩家可以用此编辑存储更多的自制关卡等新内容。而所有的这一切都是为64DD的主要功能——网络化而准备的。通过64DD的内置Modem，玩家可以联入互联网，不仅可以与全世界玩家在线对战，还可以将游戏资料片等下载至磁碟中。

于是当DC的网络游戏渐露锋芒、索尼公布PS2网络特性之时，任天堂突然发现原来64DD还有翻身的机会。1999年年中，任天堂继续投入200亿日元，希望通过网络这一卖点捞回在64DD上投入的几百亿日元，同时在下一代主机问世之前成功压制PS2。然而玩家和媒体对这款技术上已经大大落后的“新主机”却没有什么兴趣，1999年底圣诞期间发售的64DD首批出货仅10万台，首发软件仅3款且全都是二线作品。最后这款主机卖出了20多万台后随即退出了市场。任天堂的数百亿资金打了水漂。更加糟糕的是，由于对64DD一直不忍割舍，代号“海豚”的新主机计划因此被大大延后。最后被先期发售的PS2和Xbox抢占了大幅市场份额。2001年任天堂股价狂跌50%，次年再度下挫15%。性情耿直的山内溥老泪纵横地当众道歉，让不少任迷心酸不已。现任社长岩田聪在谈到处境艰难的NGC时，也总是不无伤感地说：“下一代主机一定要赶在对手之前推出……”



▲满分游戏《塞尔达传说 时之笛》。

NO.6 3DO的“互动娱乐帝国”之梦



在哈佛大学就读期间，崔普·霍金斯（Trip Hawkins）对当时刚刚出现的视频游戏十分着迷，他相信这种充满互动性的新产品将改变整个世界，于是立志在1985年之前开办一家属于自己的游戏软件公司。1982年霍金斯离开了苹果公司，并创建了电子艺界（EA），为雅达利以及APPLE II电脑制作游戏软件。在其后的10年时间里，霍金斯将这家小小的制作室逐渐打造成北美最大的游戏发行商。此时的霍金斯又有了更为远大的梦想——创造一个综合性的互动娱乐帝国！

凭借自身在业内巨大的影响力，霍金斯成功地获得了大量相关产业巨头的支持。1992年，一家由松下集团、时代华纳、AT&T、环球影业、EA等共同出资筹建的娱乐帝国诞生，这就是轰动一时的3DO！由于有着庞大的背景支持，3DO刚刚成立便试图渗入整个娱乐产业的每个角落。教育、娱乐、影视、影像剪辑、互动娱乐、运动……而作为这个庞大计划中的重要一环，3DO游戏机成为公司的第一个重要项目。与之前的硬件商不同，

3DO的主要任务是建立产品标准，并将研发的产品规格标准授权给其他厂商生产。当时获得3DO主机生产授权的有3家：松下电器、三洋以及AT&T。在软件方面，为了获得更多第三方的支持，3DO制定了极为优惠的权利金政策，每张软件仅收取3美元权利金（PS、PS2等主机一般为7～10美元）。

前面曾经说过，NEC等公司在技术极不成熟的情况下推行“多媒体革命”，而最终招致失败。而真正将这种“多媒体”发挥到极致的正是3DO。作为3DO向整个娱乐产业进军的重要棋子，3DO主机的市场定位并不仅仅局限于游戏产业。由松下首家生产的Real 3DO是一部真正具有多媒体功能的主机，通过外接VCD连接器3DO便可以播放VCD，它还兼容CD唱片、图像CD、CD-G等格式，3DO还计划在该平台上推出大量互动式教育、运动、电影等软件。在市场宣传时3DO以及松下也大力鼓吹其多媒体性能。在性能上3DO作为第一款32位主机拥有革命性的画面表现。CPU采用摩托罗拉的64位RISC POWER PC 602，频率为66MHz，游戏分辨率可达640×480，最大发色数1670万。此外由于其强大背景支持，1993年末全球范围内加盟3DO软件阵营的游戏公司达到了100多家。到1994年，加盟3DO的各种软件商总数更是达到了500多家。在当时来势汹汹的3DO远比索尼更加引人注目，业内多数言论都十分看好这款新时代的游戏主机。

然而当松下公司报出这款“真实3DO交互式复合游戏机”（Real 3DO Interaction Multiplayer）699美元的天价时，整个局势便开始完全逆转。

除了由于多媒体多功能造成的成本上升之外，3DO最大的错误就是其商业模式与业内标准完全背道而驰。从任天堂FC发售开始，亏本卖主机而以权利金补偿收入的盈利模式，一直都是业内默认的标准。然而3DO为了吸引更多的第三方而大幅度降低权利金，改为从主机销售上获取利润。对于习惯了低价位主机的消费者而言，3DO高昂的售价显然令人难以接受。尽管在其后价格调整到499美元，然而当性能更加强劲、售价仅为299美元的PS登场时，3DO就再也没有任何胜算了。

除去错误的商业模式，3DO在经营方向上其实有着惊人的预见性，与如今的业界趋势不谋而合。1995年饭野贤治的《D之食卓》堪称业内第一款真正的电影化游戏，虽然略显稚嫩却为其后的《生化危机》等指明了方向。此外3DO强调的多功能娱乐终端等也与如今的PS2等主机极为相似。当时由于通讯业巨子AT&T的支持，3DO甚至还推出了网络系统，AT&T推出的Edge 16相当于3DO上的Modem，只要插入电话线便可以联入网络。AT&T与3DO还准备开通3DO用网络，玩家可以通过这款主机实现网络游戏、语音聊天、以及用专用键盘和鼠标进行文字聊天。其后随着整个3DO计划的失败，这些功能也流产了。



▲本应在M2上推出的《D之食卓2》。

由于3DO的失败，1995年5月19日松下又提出了后续主机M2计划。由于整个商业模式上的不同，高价位的3DO要想获得成功必须要有足够强大的主机性能。而搭载于3DO的64位高速图像处理器M2就是这样一个强化设备，据松下的描述，在开启特效的情况下M2的多边形处理能力将可达到100万每秒，比当时最强的N64高出一大截。然而正如之前的MEGA CD等产品一样，M2计划同样遭遇不幸，松下在1997年7月3日宣告计划流产。3DO从此永远退出了主机市场，而其“互动娱乐帝国”之梦也成为泡影。2003年5月28日，3DO向美国加州联邦法院申请破产保护，正式宣告了一代巨人的灭亡。

NO.5 世嘉“土星”的陨落

1992年32位机纷纷登场，索尼公布PlayStation，风头强劲的3DO也公布了其新主机。一向在对手之前推出新主机的世嘉自然也不甘人后。为了加快研发新主机的步伐，世嘉放下了MD的加强机32X计划，而全力投入新一代主机之中。在此之前，世嘉的MD主机获得了相当之大的成功，在局部市场上甚至战胜了任天堂。面对从2D时代向3D时代的跃迁，世嘉便希望在任天堂新一代主机尚未问世之前，借助这款全力打造的新主机抢占市场。于是在1993年任天堂宣布了与硅谷图像公司联合研制的“Project Reality”之后，世嘉针锋相对地公布了自己的“64位主机”。由于在此之前世嘉已经推出了5部主机，为了纪念这款寄托了全体世嘉人梦想的第6部主机，世嘉决定以太阳系的第6颗行星为其命名，世嘉史上最悲壮的一部主机“土星”从此诞生。

之所以说SS是世嘉史上最悲壮的主机而不是DC，是因为这款主机曾



经让世嘉从巅峰走向没落。在日本SS实现了世嘉击败任天堂的夙愿，而在SS与PS的争霸中也一度疑云密布，业内不少媒体甚至预言SS将可能击败PS在次世代战争中胜出。结果却是让世嘉又一次品尝惨败的苦果，也使得这家在街机市场上威风八面的公司陷入了亏损的泥潭，至今仍无法自拔。土星显然是世嘉的梦想所在，在当时世嘉卖力地宣称“SS是一个划时代的科技结晶。”SS内存为36Mbit而PS仅为28Mbit，SS“具有无限的扩张能力”在2D机能上确实十分强劲，从《KOF97》等作就可以看出其优于PS之处。然而致命的是SS在3D机能上却先天不足。由于主机研发太过急进，世嘉将之前32X日立SH2 32位RISC CPU废物利用，双CPU共同工作却无法达到同步，不少游戏反而因为避免双CPU的各种问题而刻意降低画面水准。

面对机能更加强劲的PS，世嘉认为主要反击手段有两个：更低价位或者在对手之前推出主机。于是在1994年11月22日，世嘉在PS之前发售了SS，定价为44800日元。尽管比其后的PS高出了5000日元，然而由于世嘉在业界中的地位，以及人们对于次世代主机强烈的好奇心，SS达到了预期的发售效果。其后的半年时间里，SS先于PS达到了100万台的销量，媒体广泛认为日本的32位主机市场将是世嘉的天下。另一方面，在美国1995年的E3大展上，美国世嘉总裁汤姆·凯林斯基（Tom Kalinske）上台发表了基调讲话，其后便宣布了美版土星399美元的建议零售价。由于在此之前，美国市场上仅有售价499美元的3DO，因此参展者对于世嘉的这一定价报以热烈反响，那一瞬间人们甚至以为世嘉就要在次世代战争中胜出了。然而就在世嘉老总们笑容尚未消褪之时，SCEA总裁史蒂夫·瑞斯缓缓走向台前，声音平静地报出“299美元”的售价时，整



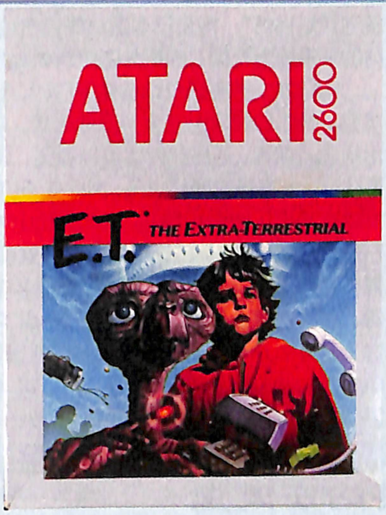
▲土星版的《莎木》的最终未能发售。

个会场轰动了，而世嘉老总们则在一旁呆若木鸡。

E3大展之后，阵脚大乱的世嘉做出了一个更加失败的决策：提前4个月发售土星。世嘉原本打算以此举杀对方个措手不及，没想到首先对此措手不及的却是第三方软件商。世嘉的临时决定让第三方根本赶不及在主机发售同时推出预定的首批软件，因此SS在美国发售时的首发软件阵容少得可怜。此外由于整体安排十分仓促，世嘉仅仅挑选了4家零售商作为其主机首发对象，无形之中也触怒了沃尔玛等未被选中的零售业大鳄。玩家们对于这款提前到来的主机似乎也没有做好准备，SS在美国的首发当日情况颇为冷清，而在其后也没能有多大作为。当价格更便宜、性能更高、软件阵容更强的PS杀入美国市场之后，SS便逐渐失去了潜力巨大的美国市场。其后在1996年，N64在美国发售，短短3个月之内卖出了170万台，世嘉细小的夹缝也被完全挤占了。

在日本市场上，N64并没有对SS造成打击。然而在与PS的竞争中SS却逐渐落于下风。同年SQUARE宣布加入PS，各大软件商纷纷跟随。PS开始显露霸主风范。1997年《FF Ⅶ》发售，PS销量随之一飞冲天，SS周销量则跌到PS的十分之一。正忙于内部斗争的世嘉高层们对此局势并未做出正确判断。为宣扬SS出色的2D机能而鼓励第三方制作SS上的18禁游戏，当时SS的18禁游戏曾异军突起的获得软件销量冠军宝座，不过却因此给人留下了不务正业的不良印象。1998年11月4日，世嘉宣布美版SS正式退出市场，日版则进入"检讨"阶段。由于主机上与索尼大打价格战，软件权利金收入又不足以弥补其损失，世嘉宣布了巨额经营亏损，从此进入了长达5年连续亏损的噩梦时期。

NO.4 "雅达利大崩溃"的导火索



尽管在现在看来似乎已经与古老的传说一样遥远，可是在1982年雅达利确实是以80%的市场份额独霸游戏产业。当年年底雅达利的母公司华纳通信宣布，这家在1981年构成其总利润70%的公司开始出现亏损，于是沉积已久的不利因素开始相继暴露，震惊游戏产业的"Atari Shock"几乎在一夜之间让第一代的游戏帝国轰然倒塌。

造成"雅达利大崩溃"的原因很多，而其中不得不提的就是著名的"E·T事件"。

1982年斯皮尔博格的《E·T》(Extra-Terrestrial)横扫全球票房，成为当年度红极一时的不朽名片。因此当华纳通信宣布以2500万美元取得了该片游戏版制作权时，游戏产业报以一片喝彩。为了赶在电影余波未平之时推出游戏，华纳通信向大众保证"游戏将肯定可以在圣诞期间推出"。雅达利方面则将这一艰巨任务交给了编程师霍华德·斯科特·华沙（Howard Scott Warshaw），并下达了一个犹如天方夜谭般的军令状——6周之内完成游戏设计、编程、以及BUG测试工作。

惊人的是，霍华德最后居然如期完成了这一"不可能的任务"。而雅达利方面在对游戏品质没有任何实际了解的情况下，就对这款游戏报以极高的厚望，并生产了500万套游戏卡带，希望在年末黄金销售期赢回一局。最后的结局就是几乎所有的游戏卡带都被原封不动的退回，这款开发时间不足两个月的游戏根本就毫无市场。面对堆满仓库的《E·T》游戏卡带，雅达利不得不租来14辆大卡车，将这些卡带运往新墨西哥州的Alamagordo市大垃圾场销毁。这款游戏本身的损失还是其次，其所带动的多米诺骨牌效应更是让雅达利遭受了灭顶之灾。由于在当时雅达利对于广大第三方游戏软件商没有任何的约束机制，各种粗制滥造的垃圾游戏逐渐构成了市场的主力。广大玩家对雅达利上的各种游戏早已失去信心，不过对雅达利本公司推出的大作依然抱有希望。可惜的是，作为主力大作推出的《E·T》显然是让所有玩家彻底失望了，玩家们对整个游戏产业的囤积已久的不信任感开始转化为实际行动。一边是越来越多的游戏充斥市场，一边是玩家们的需求急剧下降，于是游戏软件价格开始大跳水，所有游戏相关产品都面临着滞销的尴尬境地。游戏发行商纷纷倒闭，大型综合发行商则接连取消游戏部门。即使是业内最热门的游戏杂志也接连消失。整个美国游戏市场哀鸿遍野。

从"雅达利大崩溃"事件我们也可以大致窥得游戏产业发展之初的混乱局面。在《E·T》之前，雅达利甚至做过一个更加荒谬绝伦的销售预测。1981至1982年间，NAMCO的街机游戏《Pac-Man》成为当时火爆一时的社会现象，而从《太空侵略者》的家用机移植中吃到不少甜头的雅达利自然也相中了这款游戏。最后雅达利以高价获得了游戏的家用机移植授权，雅达利的首席执行官雷·恺撒认为这款游戏将肯定可以持续热卖，于是做出了一个令人咋舌的销售预测——1200万套游戏销量，要知道当时Atari 2600型主机普及量也不过1000万台。虽然这款游戏的销售成绩还算令人满意，不过近千万张滞销的游戏卡带也不得不面对被销毁的命运。有这样一个前车之鉴还依然犯下如此致命的错误，雅达利的覆灭也就显得理所当然。1983年雅达利宣布亏损5.36亿美元，这家开拓游戏产业最初规模的公司从此烟消云散（*注）。几年后，雅达利最后一点资产被分拆拍卖，而来自大洋彼岸的任天堂则踩着雅达利的尸体，踏上了游戏产业的另一条光明大道……

*注：2000年12月欧洲游戏发行商Infogrames以1亿美元拍下了Atari的品牌使用权，以该品牌在美国发行游戏，并在今年5月将公司名改为Atari。不过这家公司与以上所提没有任何关系，仅是Infogrames借Atari的知名度打开美国市场的商业策略。这1亿美元的商标权也可说是雅达利所残留下来的最后价值。

NO.3 日本游戏产业的自相残杀

2002年日本《CESA游戏白皮书》公布了2001年日本游戏市场调查状况，据数据显示，日本游戏软件市场已经从1997年5832亿日元的规模骤减至2641亿日元。短短5年日本市场缩小了55%。2003年《CESA游戏白皮书》再度发布噩耗——2002年日本游戏业总产值在2001年基础之



上再度下挫13.38%！日本游戏市场出现全面衰退迹象。媒体更是大肆渲染“日本版雅达利大崩溃再现！”在不少游戏软件商眼中，“中古软件市场”拖垮了日本游戏业。

在FC时代，由于采用卡带媒体，小卖店必须向任天堂的“初心会”提前订购。而任天堂为了规避风险采用买断制，一旦所订的软件卖不掉，小卖店除了实行折价抛售之外，还有一条出路就是将这些积压游戏卖给“中古软件市场”，也就是游戏流通的二手市场。由于在当时小卖店经常出现游戏卖不掉的情况，任天堂为了不得罪小卖店对中古市场也没有多加阻挠。其后随着中古市场越做越大，不少玩家也加入其中，他们将购入的新游戏好好保存，通关之后随即卖给中古市场。由于中古市场上软件基本上与新货无异，不少玩家也就选择在中古市场购买游戏，新游戏的销售情况受影响程度越发明显。到了PS时代，由于采用CD作为存储介质，没有了生产周期限制，买断制也就不复存在。小卖店为稳妥起见一般都大幅减少首批订货数量。此外由于索尼对游戏开发商没有严格的软件审核，市面上一时之间出现了大量的游戏，各类中古软件连锁店不断涌现，甚至有不少小卖店低价购入中古软件将其包装成新软件后高价售出。索尼的营业收益因此大受影响。

为了打击中古市场，索尼曾以停止供货、解除合同等威胁销售加盟店。因此在1996年5月9日，日本公正交易委员会开始对SCE进行调查，旷日持久的“中古软件市场风波”拉开了帷幕。为了避开政府调查，索尼决定将软件第一次发行数量交由软件发行商决定，中古软件市场的冲突从而转变为游戏发行商与零售商之间的正面纷争。1997年日本软件商开始联合展开禁止中古软件销售的行动，而索尼则在幕后操作。在这样的背景下，ENIX所受的影响尤其巨大。因为ENIX在日本一向采用“前金”制度，即零售店向ENIX交纳一定金额的“前金”作为游戏开发费用，在游戏发售时ENIX按照交纳金额的比例给零售商分配相应数量的软件。在拥有中古市场作为后援的情况下，各小卖店交纳给ENIX的前金就越来越少。于是ENIX开始不断游说政府部门禁止中古游戏软件的销售，2001年几家中古游戏软件零售店联合向东京地方法院提起诉讼，控告ENIX。几乎与此同时，CAPCOM等5家软件商联合状告ACT、RISE等中古连锁店。日本游戏产业软件商与零售商的大规模自相残杀热闹上演！



▲中古软件问题最后以零售店的胜利而告终。

2001年4月，东京高等法院和大阪高等法院宣布了判决结果，游戏开发商无权禁止中古游戏软件的销售。各软件商不服判决结果，于是向东京最高法院提出上诉。结果在最高法院宣布审判的2002年4月25日之前，由于各软件商已经意识到完全不可能获胜，且最终判决可能更加不利，于是放弃了上诉。诉讼以中古软件销售店的全面胜利告终，然而他们也并未从中获得什么实际利益。因为长期的争斗不仅使双方元气大伤，在诉讼过程中中古销售店也不得不暂停贩卖二手软件，造成了不小的直接损失。此外软件商虽然败诉，不过与中古销售店之间的争斗却并未停止。包括CHUNSOFT的中村光一等人都曾公开表示“中古市场是造成日本游戏业萧条的罪魁祸首”，构成日本游戏零售市场31%的中古软件市场与软件商之间的斗争还将继续，而更大的受害者则是整个日本游戏市场。

在日本中古市场争论不休的同时，大洋彼岸的美国游戏出租业正蓬勃发展。然而却表现出完全不同的光景。早前任天堂在FC时代就曾与游戏出租店打官司，其后同样以败诉收场。其后在N64时代反倒因为游戏出租而让N64卡带长卖两年之久，因此任天堂对于游戏出租乃至中古软件的态度就比其它厂商缓和得多。宫本茂和山内溥都曾公开表示“任天堂不怕中古软件”，原因就是任天堂的多数游戏都强调收集、育成等要素，一般都需要有很长的游戏时间。玩家不卖出手中的软件，中古市场也就失去了货源，《口袋妖怪》之所以热卖与这一点不无关系。在美国出租业兴盛的同时，整体游戏市场同样以惊人的速度增长。美国游戏排行榜TOP10上盘踞一年时间的游戏不在少数，而在日本最多只有3个月。多花点时间提高游戏本身的品质，才是软件商们拯救日本游戏市场的当务之急吧！

NO.2 执迷不悟的任天堂



1983年当任天堂接过了由雅达利所开创的游戏市场之后，为了避免“雅达利大崩溃”历史重演，而对整个游戏产业进行了长达十余年的铁幕统治。任天堂严格的软件审核体系，以及量少质优的软件政策为游戏产业的健康成长做出了卓越贡献，一个庞大的、罕逢敌手的游戏帝国从此诞生。直到1994年，索尼的加入让整个任氏帝国骤然崩溃，游戏历史从此翻开了新的篇章。

任氏帝国的崩溃有着诸多的客观及主观原因，然而总结其主要的失败之处不外乎以下三点：游戏载体格式的错误选择、僵化的软件体系以及对索尼的养虎为患。1989年，当任天堂与索尼合作生产GB起，就决定了其错误的开始。

作为消费电子产业界巨子，索尼对前景广阔的游戏产业觊觎已久，早在1983年就设立了一家小型制作室。1989年索尼秘密开发的掌机Gameman，但由于GB的强势热销而被迫终止，为了重新利用在该计划中积累的技术以及设备，索尼找到了任天堂并向其提供元器件。由于合作十分愉快，任天堂在开发SFC之时便找来了索尼。在此之前NEC搭载CD-ROM的PC-E主机在业内掀起了很大的风波，这种制作成本低廉存储量超大的新格式给了索尼很大的启示。于是在SFC的开发过程中，索尼提出了由该公司制定SFC的CD-ROM主机规格制定以及发售权。索尼计划以此为基础，开发一款兼容SFC、同时又有自己独立规格的PSX。尽管任天堂对于索尼的实际意图也颇有怀疑，不过由于对CD-ROM前景并不看好，同时也对索尼这个游戏产业的“门外汉”颇为不屑，便糊里糊涂地答应了索尼的条件。



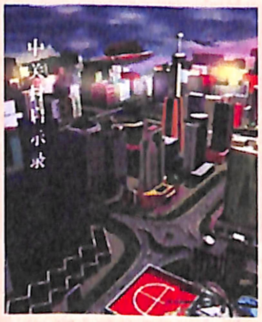
当美国任天堂总裁霍华德·林肯识破索尼诡计之时，一切都已经太晚。1991年夏季的美国CES展上，任天堂宣布将与飞利浦合作开发SFC用CD-ROM主机。任天堂原本以为此举将会彻底断绝索尼的后路，没想到却为自己带来了一个致命的对手。在SFC研发过程中积累了大量实际经验的索尼开始全面介入游戏产业，并设立了“索尼电子娱乐”（SCE）专门负责相关业务。1994年12月3日，由SFC衍生而出的PlayStation正式在日本发售。

在营销方面有着深厚功底的索尼很快发现了任天堂在制度上的致命弱点。首先是其对软件的过度严格控制已经逐渐不适应时代的发展，处于蓬勃增长期的游戏产业需要更为宽松的软件体系，而广大第三方对任天堂近乎霸权的过度控制也早就怨声载道。此外任天堂的软件销售体系也极为僵化，其按比例给零售商分配软件数量的做法大大限制了游戏的流通性。针对这种状况，索尼以宽松的软件审核体系广泛拉拢第三方软件商，并采用直销方式结合自身庞大的音像产品营销渠道销售游戏软件。

然而苦心经营了十几年的任天堂帝国并不是朝夕之间便可摧毁的，真正造就索尼王朝的却是任天堂自己。1995年的E3大展上，任天堂终于确认了传说中"Ultra 64"（其后更名为N64）的主机规格，一般容量为64Mbit（8MB）的Mask Rom成为该主机上的标准卡带。自从1993年任天堂公布64位主机计划"Project Reality"以来，业内几乎毫不怀疑的认为这将会是采用CD-ROM格式的新主机。这一出乎意料的举动让广大第三方嗅到了不祥的气息，8MB的容量能够满足人们对新主机高表现力的要求吗？SQUARE便是其中最大的怀疑者，坚决推进电影化游戏的该公司早已做好了全3D《FF Ⅶ》的准备，并预定在其中加入大量的CG动画，然而N64的卡带媒体显然使得所有的计划化为乌有。利弊权衡之下SQUARE在1996年2月宣布加盟PS阵营，并将在该平台上推出《FF Ⅶ》。此后原本观望之中的各第三方开始纷纷加入PS阵营，次世代主机战争格局骤然扭转。

在CD-ROM成为未来主流的局势逐渐明朗的90年代中，任天堂依然执迷不悟地使用卡带媒体，如此失败的决定至今依然令人十分不解。在90年代中，习惯了任天堂游戏的玩家们对于卡带媒体并不排斥，虽然只有区区十几Mbit的容量，人们认为游戏只要好玩便已足够。1995年任天堂公布"Ultra 64"时曾演示了一段全3D的《超级马里奥64》，其大大超越PS的3D表现获得了满堂彩。几个月之后的市场调查表明，任天堂的支持率高达81.3%，1996年N64发售时凭借任天堂的金字招牌也顺利地再创销售记录。然而在几个星期之后N64就再也卖不动了，原因很简单——N64没有第三方的软件支持！虽然任天堂拥有让所有对手畏惧的强大实力，即便在几乎没有第三方支持的情况下，最后还是卖出了3000多万台N64。然而也正是因为太过自信，任天堂认为即便违逆潮流地使用卡带媒体也依然会获得第三方的支持。然而面对卡带的高昂制作成本、低容量对游戏创作的限制以及N64难度极大的开发环境，广大第三方的集体叛逃也就显得理所当然了。

NO.1 国产游戏永远的痛



▲在国产软件中成绩不错的《中关村启示录》。

如果要在国内评选出一个最"坚强"的行业，那或许就是游戏产业。80年代末红白两色的FC进入中国大陆时，人们将其视为高档泊来玩具，不久后家长们却发现自己的小皇帝对这种奇妙的玩具出奇地着迷，于是FC渐渐遭到了抵制。不久后精明的商人们灵机一动，将任天堂的FC专用键盘Family BASIC加以改造，于是在"寓教于乐"的旗号下，"学习机"开始风靡全国。几乎与此同时，电脑游戏依靠电脑本身高深莫测的身分而向更高年龄层的玩家展开了怀抱。可惜的是面对已经被盗版游戏惯坏的玩家们，国内的游戏开发商只能用低廉的成本打造更廉价的游戏。于是这些开拓者们便遭到了玩家的痛骂、媒体的冷言冷语，加上外界冠上的"电子海洛因"的"美名"，四面楚歌的中国游戏产业一直在夹缝中坚强地生存，虽然只有那么一点微弱的光芒却也从未熄灭。

由于在家用游戏方面从未获得国外硬件商的重视，国产游戏的发展史也就几乎等于电脑游戏的发展史。1992年金盘公司在人民大会堂召开成立大会，受到了国家领导人的热烈支持。当然金盘公司受到的这一礼遇并非因为其后的游戏，而是因为该公司是国内的多媒体开拓者，率先引进了CD-ROM技术。1994年10月金盘公司的《神鹰突击队》发售，这款游戏发售量极小且没有任何宣传，在市面上十分罕见。其后在1995年3月，金山公司宣布制作《中关村启示录》，游戏采用256色640×480的分辨率，在当时算是相当先进了。凭借金山软件的知名度，该作获得了不少媒体的关注。同年5月金山公司创建了西山居创作室，专门负责游戏制作。1996年，WESTWOOD的《红色警戒》以及台湾大宇的《仙剑奇侠传》开创了国内电脑游戏市场的最初规模，不少商家也看到了这一新兴产业的前景，于是越来越多的游戏制作室成立。1996年1月《中关村启示录》发售，3个月后金山的《中国民航》登场，不过影响力并不如前者。不久后前导公司的《官渡》问世，这是国内首个对应Windows 95的游戏，也是首个出口海外的游戏，风格与《魔兽争霸2》接近，不过依然没有多大影响力。广大玩家急切的期待国产世界级大作的诞生。

于是在这样的背景下，《血狮》隆重登场了。1996年底，国内各大游戏相关刊物几乎同时出现了《血狮》的大幅广告。开发公司尚洋充分利用了玩家们支持国产游戏的心态，采用爱国主义的游戏题材，在宣传时也处处打着"支持国产游戏"的旗号，并称其为"中国的C&C"。各大媒体也纷纷为这款国产大作造势，玩家们的热情被空前的调动起来了。于是当1997年4月，《血狮》发售时获得了大批玩家的热烈捧场，首发销量达到了相当惊人的4万多套。可惜当玩家真正接触游戏之后，就一下子从期待的巅峰跌到了失望的谷底。这是一款几乎无法实际运行的游戏，士兵移动缓慢且根本不听玩家使唤、AI奇低经常攻击己方阵营、单位设定极不合理……于是在游戏之后，这款肩负振兴国产游戏使命的作品遭到了所有玩家的唾骂，更为可悲的是，它伤透了所有国产游戏支持者的心……



▲当年《血狮》在宣传上花了大力气。

《血狮》给蹒跚起步中的中国游戏业造成了难以承受的打击，很多因为支持国产游戏而掏腰包的玩家觉得自己仅是部分投机者利用的玩偶，最后尚洋回收了2万多套玩家的退货，《血狮》总销量仅1.8万套。对于尚洋而言，更加严重的损失则是丧失了成为中国游戏产业领头羊的机会。

《血狮》事件过后，国内玩家对游戏开发者的不信任开始日益表面化，再也没有哪家游戏公司敢打着"爱国"的旗号进行游戏宣传。而在这一年里，来自国外包装精美、品质上乘的游戏不断涌入国内，而国产游戏则沦落到盗版碟都无人问津的尴尬境地。在这样的背景下，刚刚涌现的一大批制作室相继退出了历史舞台，倒是一大批国外游戏的代理公司开始风光无限。1998年至2000年，玩家对于国产游戏的抵制情绪依旧有增无减。不久后有人从国外引入了网络游戏，人们发现这就是抵制盗版的最佳解决方案。同时期国内正苦于没有合理盈利模式的各大网站发现了这根金稻草，于是各大门户群起而炒之，国内游戏产业一片欣欣向荣的盛世景象。只不过在这股潮流的背后却依然难以窥见国产游戏的身影……



▲《血狮》的游戏画面。

直击"《传说》系列"的

一段好的动画可以把游戏里的世界观扩展得更加庞大，而相关动画的制作秘话也是大家相当感兴趣的一个主题。这次要为大家介绍一下在电视动画和游戏动画界都相当有名气的小组——PRODUCTION I.G（以下简称I.G）在制作动画时的一些秘密。




要说起NAMCO的《传说》系列"，我想很多FANS最感兴趣的就是系列的动画制作小组——I.G吧！从PS、PS2到最新的NGC上的系列作品，其中所有的动画都是由I.G全力制作的。为了让大家更加了解实际制作的一些趣闻，这期的CG园决定收录一些有趣的话题。

大受欢迎的漫画家藤岛康介笔下的角色设定

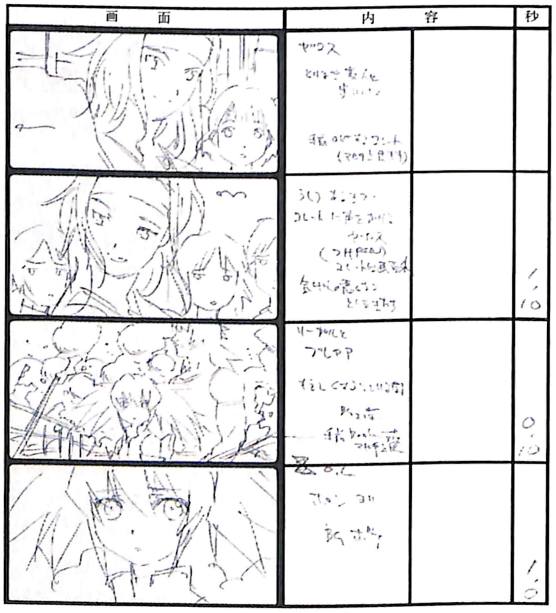
罗伊德原画



罗伊德的设定草稿



这两个阶段是决定以后工程和质量的关键步骤，制作角色的设定必须要谨慎从事。小组的监督松竹德幸说："藤岛康介所设计的形象确实没有不妥当的地方，不但在制作活动的形象时毫无漏洞，而且也因为他那么细腻的画笔才让我们可以更加顺利地进行工作。但我们对原画中罗伊德的后脑部分的做法有点不太理解，所以参考了游戏中的形象。（笑）"



图画剧本

所谓图画剧本，就是指包括了角色的动作、对白、镜头的转动和情景构成等指示性的草稿。本次的《仙乐传说》是系列中登场角色最多的一作，因此在开场动画中必须安排好逐渐登场的角色们、各个角色的个性和角色的背景这3个重要的部分……虽然说是已经划分好了，但实际制作还是一个很棘手的部分呢，毕竟在最初制作时还没有决定好主题曲和歌词，在节奏上需要花费很大的工夫。



监督·总绘画监督 **松竹德幸**

演出·绘画监督 **久保田誓**

松竹德幸　出生于长崎县。进入了studio DEEN公司后，便开始自由创作动画和原画，后来参加了"《传说》系列"的动画部分和角色设计的绘画监督。

久保田誓　1978年8月29出生在东京都葛饰区。虽然目标是参与制作《龙珠》但毕竟已经来不及了，《龙珠》播放完毕后进入了Xebec公司。2001年转职了去GAINAX公司，负责原画和绘画监督。后来因为给了一张涂鸦给I.G的一个朋友，因此也得到了参加《宿命传说2》的开场动画制作的机会，也是因为那个开场动画的原画，所以也参加了本作的工作。其实他还在等待《龙珠》的动画重做呢。（笑）

近年来不断增加的游戏动画制作

其实比起5～6年前的I.G，现在在游戏方面的工作比重确实要大得多，而至今制作动画剧场作品与游戏的动画部分的制作比重也要翻上几翻，大概占了全体工作的70%。这次就《仙乐传说》的动画部分为题材，展开了一些制作期间的秘闻。

寺川英和负责人■I.G的员工大约有200名，但由于这个职业比较特殊，而且就算是自由的时间也要充分利用，所以可以说我们应该有近400名的员工，常驻这个与动画制作有关的岗位。我们经常都保持有大约10个工作，有些在半年之内就可以完成，有些则要5年才能完工。（笑）不过最近关于游戏的工作确实是多了不少。《仙乐传说》大概是60～70名左右的员工组成的小组花费了半年的时间完成的，估计开场动画是3分钟，事件情景有7分钟吧。就是说，这十分钟的东西用了该小组的半年时间。这样就意味着那是个多么细致入微的一件工作啊！这次的工作是从上一年的年末开始着手的，当时还没有主题曲和歌词，只好凭着歌曲的长度来假想动画的节奏了。

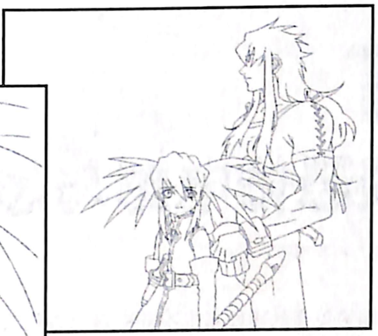


动画制作小组——PRODUCTION I.G

文：猫太

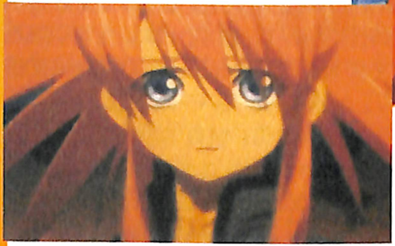
原画

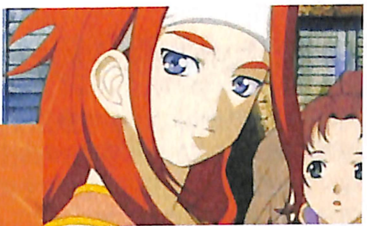




◀▲最近的动画上色全部都应用了数码技术，但这次的原画和动画都是沿用了以往的铅笔手绘技术制作的。

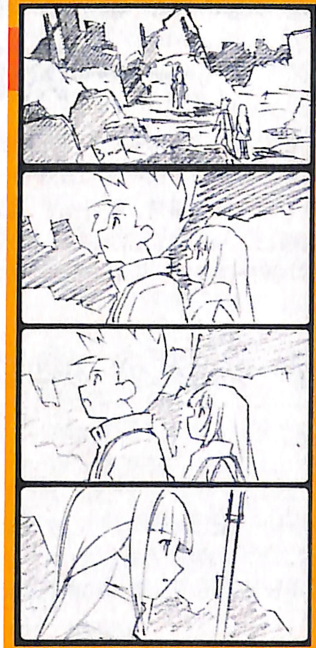
完成后的动画





◀▲这次采用了30帧/秒显示质量（一般的动画为24帧/秒）来编辑这段动画片。在这3分钟的开场动画的帧数就已经有普通动画的1集之多。制作这3分钟的东西也花了近半年的时间。

公开充满诱惑的事件情景



久保田誓担当这次的事件情景的图画剧本

担当这次事件部分的图画剧本的是久保田誓，虽然他第一次接受那么大的任务，但做出来的成绩却丝毫没有让人感到失望，把事件、壮大的情景和电视连续剧非常有技巧地结合在一起。"其实剪辑部分比想象中还要短，以至声优们在录音时有点喘不过气来的情况，估计是太紧凑了。（笑）"



回忆历代"《传说》系列"的动画片断



在SFC上登场的系列第一作。后来在移植到PS的时候也沿用了藤岛康介先生的笔下角色制作了一段开场动画，成为众玩家的话题。游戏也于今年8月移植到GBA上。



在PS上首次登场的系列作品，同样也引用了开场动画。角色设计为まだむつみ，而主题曲是由著名的DEEN演唱。游戏同时也起用了大量的新要素。



PS上最后的一作，采用了超豪华的声优阵容和大量的事件动画，让玩家们感动不已。2001年由WOWOW NONSCRANBLE制作成TV动画，可见此作人气之高。



系列第一次推出"与前作的故事互相关联的续篇"，也是第一次在PS2上登场的作品。在开场动画中也有前作的一些角色和ルーティ也相继登场。以前作カイル为中心的故事。

久保田誓■在制作事件的动画情景时，当然也要对故事剧本十分了解，但当时完全没有看过游戏的内容。（笑）其实我们在看过了自己制作出来的部分后，也有过去制作游戏部分的想法呢。虽然说要制作"让高达3000米的塔倒下来的情景"，但要让这跟世界观融合在一起的话并不是一件容易的事。这次使用了数码技术处理了在开场动画中的"救いの塔"被云层包围的那一幕，因此变成了非常壮大的一个情景。虽然让云的影子也变得立体起来是一件很普通的事，但我想谁都会很喜欢这种设计。（笑）

松竹德幸■最初是说"平台是NGC，所以容量可以小一点"，虽然我们已经尽量去剪辑了，但最后还是用了两张光盘的容量。（笑）不管怎么说，背景和角色都是制作得很细致的，这点请大家细细地去体会吧。

花费了庞大的资料的动画制作

开场动画和事件情景中使用过的一堆过场图片。（当然，这只是其中的一小部分）活生生的动作和事件情景等，就算时间跳跃到一百年后，I.G的那种超凡技术也不会因此而落后。



文：silence

特别企划

泰坦按：恐怖类游戏，或者说能让我们感受到恐惧的游戏，占据了TV GAME软件的相当一部分市场。很多玩家都希望在游戏中（安全地）获得现实世界里没机会体验的恐怖和刺激。在这类游戏中做一个回顾分析也一直是我们希望做的专题之一。本辑《游戏·人》的特别企划中，我们就请著名撰稿人silence写来了这样一篇文章以飨读者，谈一谈恐怖游戏和恐怖电影，相信大家读后定会有所收益。本文分为两个部分，第一部分探讨十大恐怖要素，而第二部分则用举例的方式来解释七大恐怖主题。闲话不多说，请看正文。

恐怖魔方

——闲谈恐怖电影与恐怖游戏

漆黑的小楼、若隐若现的游离影子、在生与死边缘徘徊的人、一次铃声、一声惊叫……

不知道有多少人和我一样，是这样的迷恋着这一类的电影和游戏。

在半夜里把自己吓出一身冷汗并不是一件好玩的事情。看得多了，那些司空见惯的桥段再也不能令自己去厕所的时候一步一迟疑。但是，依然是这些幽暗的情节和异常的人性，在吸引着自己，从而使自己变成这一类型视觉娱乐品的奴仆，不停地去寻觅搜罗着。

有的时候，那些情节片段在梦里巡游，醒来拉开灯，看着自己孤独的影子映在平静的墙面上，方才明白，所谓恐怖，只是人们思维的一次出轨而已……

第一部分 总论 十大恐怖要素

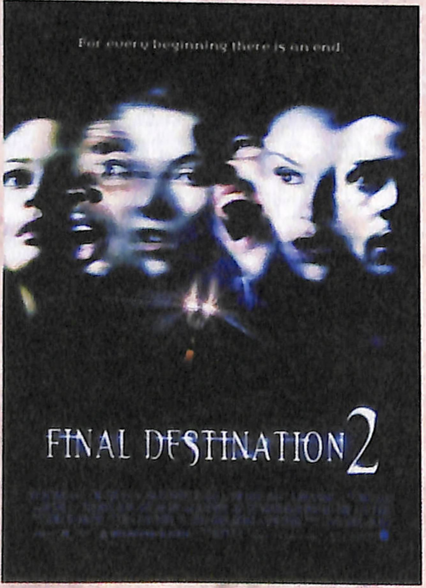
一.未知

未知，可以说是人类文明一切进步的原动力。由于未知，产生了科学；由于未知，产生了宗教；更由于未知，产生了幻想以及恐惧。

可以这么说，所有的恐怖作品，其根本要素和架构基础，都建立在未知这个命题上的。

真正的凶手？怨灵的正体？主人公的命运？

恐怖片的未知要素高于一般影片的悬念，因为它几乎是决定一部恐怖片成败和感染力的决定性要点。虽然一般恐怖片都难以逃出报应寻凶的巢臼，然而好的恐怖片导演，会把未知这一要点尽可能发散到极至，延迟怨灵现身的时间、将情节的曲折变化尽可能复杂化、甚而至于不厌烦地频繁运用欲擒故纵的手段折磨观众的耐心。有一些影片，将未知这一要素推到了高于惊悚的地步，比如《惊声尖叫》、《我知道你去年夏天干了什么》、《死神来了》等等，严格来讲，把他们归类于悬念片更为适合，没有太多鬼影惊吓的手段，只是始终用情节的曲折和观众自己的猜测误会绷紧观众的神经。看这一类电影，一般不会和看鬼片那样毛骨悚然，然而也容易背脊发凉，这正是无休无止的未知要素在发挥着作用。



▲《死神来了2》（《Final Destination 2》）的宣传海报。

在游戏里，由于参与娱乐的方式有所改变，因此，诠释同样的未知要素也有些不同。

自从《恐怖惊魂夜》以来，音响小说一直都是恐怖类游戏的重要分支之一。图片、文字结合突出的音效，使这一类游戏同时具备电影的视觉冲击力和小说的文字渲染能力。更为重要的是，多重分支的设置也促使玩家自己成为导演，用自己的选择来推动悬念的发展。因此，这一类游戏和电影在这一重大要素上的区别在于，恐怖电影惊悚的产生在于使观众了解未知的过程；而恐怖游戏惊悚的产生却在于玩家自己决定未知的过程。

当然，像《生化危机》、《零》这一类偏向动作解谜的恐怖游戏，由于其服务于游戏性的第一原则决定，情节的未知只是推动游戏进程的方式，真正的惊悚恐怕还在于玩家自己在逆境中如何使主人公生存下去的思考和步骤的选择了。

二.隔离

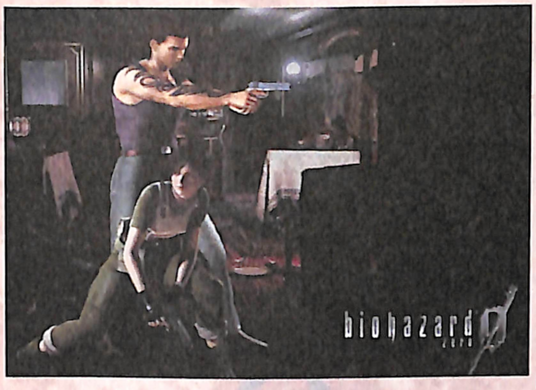
其实一切带有戏剧性的文艺作品，隔离都是其重要的构成要素之一。所谓隔离，是指作者在叙述故事的时候，通过把已知事物的哪一面展现给观众看的选择问题。

在恐怖影片里，特别强调隔离带来的效果。可以想象，如果一部一上来鬼魂正脸就频频出现在主观镜头里，并且毫无保留地让那些突如其来的惊吓手段都变成枪战式的平铺直叙、大胆暴露，那么这部影片就不可能产生任何恐怖的效果，倒反而有可能成为喜剧片的潜质。

好的恐怖片，一定会让反面主人公千呼万唤始出来，并且犹抱琵琶半遮面的。展现的只是恶魔鬼影的一个片面、一个细节，甚而至于将人物遇害的过程都尽其可能地隐藏起来，这样才能使观众在捕获局部的同时对于全体产生更严重的惊悚。这也是大部分恐怖片选择黑夜作为主要场景的原因，因为黑暗可以隐藏许多事物，从而在隔离的效果下，使人类对未知的恐惧发挥到最高的程度。

《女巫布莱尔》可以说是运用隔离手段的典范之作。影片自始至终都由主观镜头构成，并且让女巫的正体甚至局部一次都没有出现在镜头内。观众只能被影片的主人公同化，感受对未知的探索和隔离了女巫正体之后的环境影响，从而得到了一般恐怖片难以得到的特殊恐怖效果。续集为人诟病的主要原因就是削弱了使第一部大获成功的隔离手段的运用，对于女巫正体及其施加的影响都正面展现在屏幕上，惊悚程度实际上也就大大落后于第一部了。

忽视这一要素从而使自己变为喜剧片的典范，也许就是我国大多数的



▲"《生化危机》系列"是恐怖AVG游戏的典范。

恐怖片了。一直被奉为中国恐怖片经典的《黑楼孤魂》，在其出色的环境选择和音效下却让人发噱的原因，正是当时囿于比较落后的化妆技术，只能选择一个布娃娃作为小蝶怨灵的化身，看着那个长着一双大眼睛的可爱娃娃在镜头前晃晃悠悠，还辅之以魔物般的声息，想让人不发出笑声都难。参照《女巫布莱尔》的成功，两者都是在有限的拍摄条件下创作完成，一个创造了票房奇迹以及成为恐怖片经典，而另一个只能在观众的记忆中留下中国早期恐怖片的印象，究其原因只能是两位导演在把握隔离手段的水平上高下立见了。

对比电影，由于游戏多少总难免会削弱一些未知要素，利用隔离来产生游戏性就更为重要了。

游戏的制作可以简单形容为一个个开关的运用，符合某种条件或者达到多少数值，以此来打开某一个事件开关是所有游戏制作者在编程时最主要的课题。《生化危机》里走廊过道的环境不会改变，然而运用钉在窗户上的木板的动静、紧闭的衣橱、停尸间半开半闭的抽屉，来暗示着僵尸的存在，却不会让他们直接出现。只有等到玩家完成一定步骤，打开这个事件开关，僵尸们才会陡然破门而出。如果一开始就能从窗户看到外面张牙舞爪的僵尸，恐怕他们再如何的选择时机突然出现在面前，也惊吓不着玩家了。

音响小说类恐怖游戏更是会运用选项将玩家误导至错误的进程，将事件主体完全隔离起来，玩家也在这"隔离间"里接受GAME OVER的命运。

因此，隔离，是恐怖游戏最基本的游戏性，和制作者第一关注的重点。

三.常态

我们有理由相信，越是司空见惯的事物，在其产生变化的时候，越可能产生使我们骇然失色的效果。



▲"《钟楼》系列"表达恐怖的手法与"《生化危机》系列"有所

近年来优秀的恐怖片，尤其是日本的这一类电影，都努力将主要场景放置在白天。因为黑夜虽然是人类永恒的恐惧胚胎，但是看到了过多的夜半惊魂，黑夜带来的隔离效果正在逐渐减弱。因此，恐怖片导演们都想方设法地让观众在最不容易产生恐惧的白天来感受特别的恐惧。

《来自水底的人》就把主要场景全都放在白天。天花板上慢慢渗出的水迹，白天空荡荡的公寓走廊，都是我们司空见惯的事物，然而在这些常态的事物上附着非常的变化，却反而比那些鬼影更容易使我们产生惊吓。

其实这也是很多恐怖片不厌其烦地运用厕所或者学校来创造惊悚的原因。正因为我们平时有大量的机会接触这些寻常可见的场景，在我们的视觉以及记忆库里刻下了根深蒂固的常态，所以才会在影片里出现厕所、学校的场景时心跳加速。而《午夜凶铃》那著名的贞子爬出电视机的镜头，也恰恰是运用了观众生活大量时间坐在电视机前的常态，使夜半坐在电视机前观看此片的观众得到前所未有的惊吓。

说到这里，《咒怨》的导演清水崇更是棋高一着以及"恶毒"。《咒怨》最有名的两个惊吓桥段都是在常态中做文章。电视里慢慢扭曲的人脸，似乎还让人觉得似曾相识，其后躲近被窝后骤然钻出的鬼脸，以及蒙在眼上的双手之间突然出现的发白的手，恐怕会让胆小而且正在这时做出这两个举动的观众惊心裂胆。钻被窝和蒙眼睛也许是恐怖片观众两个最基本和最后的心理防线了，但清水崇一举将这两个常态的心理防线都攻破，对观众产生的惊骇可想而知。尤为重要的是，这两个片断都用电视以及镜子里出现的鬼脸作为铺垫，而电视和镜子已经是很多恐怖片运用的惊悚道具了，也可以称之为恐怖片桥段的常态之一，然后再衬托出钻被窝和蒙眼睛这两个观众的常态，真可谓是运用常态产生恐惧的大师了！

而希区柯克著名的影片《鸟》也正是运用了鸟柔弱生命的常态和疯狂袭击人的巨大反差，制造出了前所未有的震撼。

对于游戏而言，常态是和隔离融于一体的。不变的场景就是其常态，可以随意增加于场景之上的鬼怪魅影远比电影更容易形成反差。

《钟楼》里让人感觉无所不在的剪刀手，就是在诸多走廊衣橱的常态下突然出现的，而预示着剪刀手出现的音乐更是加重了在常态环境下的紧张气氛。路过的房间、调查的铁柜，一切都有可能出现剪刀手的蛛丝马迹，一切常态事物都埋藏着惊吓的导火索。

四.误导

误导实际也是构成悬念的重要组成部分。不光是恐怖片，在一般的剧情片以及推理片中，误导所起的作用有的时候比单单的悬念更为重要。

《七宗罪》里凯文·史派西将布拉德·皮特慢慢推上愤怒这一罪就是利用了误导，之前观众看过了凶手完成七宗罪骇人听闻的手段，是无论如何想不到最后一宗罪会由正义方的侦探来完成的。同样是凯文·史派西，在《幕后嫌疑犯》里和其他几名疑凶的强烈反差，使观众一直都不能相信，最后的真正凶手会是这个行动举止一切都不像凶手的矮个子。而《惊声尖叫》这一类的悬念惊悚片，支撑起剧情框架的也正是不停的误导，让观众在不停的猜测和错误中一气呵成地把影片看完。

误导原则之普遍，以至于学精了的观众得出一条规律：越不像真凶的人就必然是真凶。有很多观众在看日剧《沉睡森林》时能够很快猜出真凶，也正是依靠这条原则。

有意思的是，误导也为某一类特殊的影片提供了不同的乐趣。《恐怖电影》可说是最著名的"恐怖喜剧片"了，它以对经典恐怖电影开涮为自己的卖点。大家也许还记得第一集车库杀人那个场景吧，在原本的《惊声尖叫》里，导演误导观众以为受害者终于能从车库门里爬出逃生，但残忍的凶手按下了开关升起卷帘门将遇害者生生挤死；到了《恐怖电影》里，场景完全一样，凶手用的手段也如出一辙，但谁也没想到那位可怜的遇害者却并非被卷帘门挤死，而是因为自己的体重使卷帘门塌下从而被压死。发噱之余，也不得不佩服编导的幽默想象力和误导能力。

美国影片《第九季》也是完全利用误导在做文章。一队装修工人给一家经年失修的精神病院做装修，在此过程中他们发现了精神病院地下室的财富，围绕这堆财富各自心怀鬼胎。然而在装修工期内，接连发生的命案使他们怀疑这个病院里藏匿着一个幽灵杀手，而从一份记录到第九季的病

历来看，这名杀手很有可能是以前在这家病院接受治疗的精神病人。队员们非同寻常的行动使观众交错怀疑着每一个人物，但直到最后，谁也没有想到真正的凶手却是一直承受巨大压力并且几次死里逃生的队长。



▲《Scary Movie》当年在美国曾引起不少议论。

很多时候，恐怖片的乐趣就在于猜测的失误。一位拍摄恐怖片的导演高手，首先就应该是一位误导的高手。平淡如水，一眼就能看穿真凶的恐怖片从一开始就丧失了很大的趣味。

游戏利用误导更多在于机关谜题以及迷宫复杂的地形。相对于剧情，恐怖游戏恐怕更多关注解决机关难点的趣味性，因此利用误导的机会并不多。反而是RPG类游戏更有机会误导玩家。最终关底就是主人公的亲人或者朋友，这一设置几乎已被用滥，而这种误导，就远远不能像恐怖片那样满足观众的心理需求程度了。

五. 孤独

人是群体的生物，脱离了群体，也就脱离了一切可以依靠的力量。

曾经看过一个电视访谈节目，接受采访的摄影家提起自己曾经到青海一个无人去过的草原探险。当他驱车到一个湖泊时，湖水澄静、天空蔚蓝，一切都因为没有人迹而显得那么的洁净。然而，他呆不了多久，立刻感到心里承受不了，立刻离开了这个地方，并且以后再也不愿到那个地方。原因就是那个地方太静了，静到风声都没有，没有任何生命发出的动静，天地间好像就只剩下他一个人，将他抛弃在了这个洁净的真空里，过分的孤独反而使他产生了恐惧，并且每当回忆起这个地方就胆战心惊。

中国电影经典《夜半歌声》也是一部描述孤独的影片。比较沈丹平被人用硫酸销毁的面容，更让人感到心寒的是他因为受到不公正的待遇，从而自己封闭在剧院的黑影里，被人视为鬼魅。相比原著《歌剧院幽灵》，《夜半歌声》更突出了沈丹平沦落为鬼之后的孤独，对人世的厌倦以及对人的怀疑越发加重了他行动的诡异性。到了张国荣和吴倩莲版的《夜半歌声》，"夜半"两个字完全被忽略，全部文章都围绕在两人爱情的"歌声"里。和很多时候一样，张国荣因为过于俊俏的面容被导演忽略了其深入人物灵魂的精湛演技，从而使这部影片只能沦落为一般的文艺片。

再提及《黑楼孤魂》，小女孩小蝶化为怨鬼的原因并不单单为了遇害，更重要的原因就是在其爷爷去世之后，惟一可依靠的人杀害了她，使她在人世孤单无靠。



▲《古墓丽影》中主角的孤独也在一定程度上渲染了恐惧气氛。

而游戏的主人公，似乎从一开始起就注定是孤独的。游戏的世界，90%的时间需要的都只是孤单英雄。

有意思的是，笔者听到过不只一个两个朋友提起自己在玩《古墓丽影》一代的时候感到过恐惧，究其原因，就是游戏主人公身处完全孤独的环境给玩家带来的力量丧失感，以及加重了对未知世界的恐惧。

PS早期游戏《OVER BLOOD》也是一款标榜为恐怖类型的游戏，而实际接触这款游戏，我们更容易发现，产生恐慌的地方全部来自于主人公孤身一人寻找出路的困惑。

再来看《钟楼》和《零》，两名反面主人公也都和沈丹平一样，是因为遭受到人世的不公而沦落为孤魂野鬼。

这和观众以及玩家本身也有一定的关系。因为我们知道，观看恐怖电影和游玩恐怖游戏，多半都是只能孤身一人来进行的。孤独产生的下意识恐慌使受众和孤独的主人公之间产生了更多的共鸣。

六. 因果

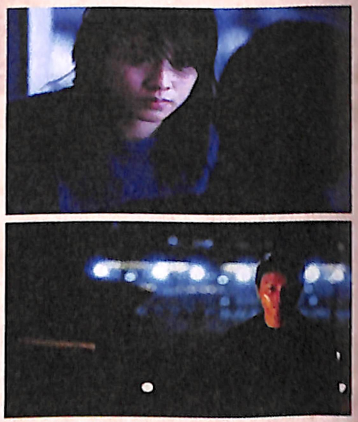
一切戏剧，都是描述因果的戏剧。照佛法的解释，世界的一切几乎也都是因果二元所联系着的。

恐怖片也许是最直接描述因果的类型了。恩怨相报、种下的罪因和得到的恶果是95%以上恐怖片的主要情节。制造恐怖的桥段也许有高低，但恐怖片基本的故事框架却早已定型。而安排因果的技法也是能看出导演功力的佐证之一。

早期的港台恐怖片都逃不出一个简单的公式：遇害的人化为恶鬼，由此开始加害接近她的人，并且使每一个害她的人得到报应。

直到现在，这个公式都像金箍一样套在恐怖片导演们的额头，就算是今年来表现最突出的《咒怨》都逃脱不了这个俗套。

能够在这么一个被观众背得滚瓜烂熟的攻式里衍化出特别的内容，有这样表现的影片屈指可数。



▲林嘉欣和张国荣在《异度空间》中的表演。

《异度空间》无疑是其中最突出的一部。张国荣饰演的心理医生一直在开导见鬼的女孩，所谓鬼魅都只是自己接受的各种媒介物产生的作用，看过了很多的恐怖电影以及文字，人类的意识里会自然产生恐惧的影痕。在这位心理医生的眼里，世界上根本不存在什么鬼怪幽灵。然而，在治疗的过程中，他自己却产生了心理阴影，多年以前对一位女孩的负疚慢慢渗出，终于使他自己精神崩溃，并且真的见到了女孩化成的厉鬼。如果直接将后半部分剧情拍成一部电影也并非不可，然而正因为这种双重剧情的架构，才使《异度空间》表现出了难能可贵的深度。传闻哥哥愚人节跳楼的一半原因，就是因为拍摄《异度空间》使原本就得上了抑郁症的他中邪并且精神崩溃，他最后也重复了一次片中主人公跳楼的行为。小孔告诉我，她的几个同学在宿舍里看到这个片段时，机器读盘停止，自动退盘，这当然只是一种巧合。但无论如何，《异度空间》这部实际上描述因果的解释人类恐怖心理的影片，最终也未能帮助哥哥自己脱开因果的枷锁，离我们而去。

游戏用来体现因果的方式更为简单直接。"《生化危机》系列"一个片头几乎就已经把事件的因果全盘拖出；而《零》虽然一再依靠收集的片断碎片来拼凑出整个故事的因果，但已经在我们的预料之中。

不知道读者有否接触过PS早期的一款游戏《雨月奇谭》。它是根据日本古典名著改编的，通篇的故事几乎都是在阐述着因果循环报应。这并不难理解，封建时期的文学作品为封建统治阶层服务，都必须以因果来教化民众。《雨月奇谭》、《七夜怪谈》以及SS上的《百物语》的故事都可以用因果二字来做全部的梗概。

七、逆反

正和人类的智慧需要反向思维一样，恐怖片也需要逆反来制造高潮。

最常见的是影片主人公恐慌的表情，慢慢转过脸来，突然搭在肩膀的手和突然出现的影子却并不是什么鬼魂，而只是普通的人物。这种桥段也几乎成为恐怖片不可或缺的内容之一了。这里的逆反，并不能帮助影片提炼出什么深意，而主要作用于影片的节奏。然而，一些优秀恐怖电影却正是因为结尾部分出色的逆反运用一锤定音，将自己和一般的恐怖片区分开来。

相信看过《第六感》的观众一定很难忘记最后披露真相时的震惊吧。身处鬼蜮的人自己原来就是一个亡魂，这也成为恐怖片类型新兴的一个运用公式。

《小岛惊魂》和《第六感》的剧本构成如出一辙，因为是《第六感》之后兴起了这种心理恐惧类型影片的热潮，自然在情理之中。由三个国家联合拍摄的恐怖片《三更》，最后黎明饰演的痴情丈夫也几乎是布鲁斯·威利斯的翻版。



▲《三更》的宣传海报。说句题外话，如果大家看过《双雄》的话，也许会感到此情此景似曾相识……

香港恐怖片《见鬼》的灵感也出自于《第六感》。李心洁扮演的能见到鬼的眼疾病人，其得到的特殊能力全部来自于泰国小村庄里一位因为能预见死亡而被村人视为祸害的女孩。虽然李心洁自己并不是鬼，但这双眼睛的原主人却早已经因为得不到人们的理解而上吊自杀。

游戏里逆反的运用都集中在正反关系之上。除了前面所说最终关底的真实身份是自己的亲人以外，也大都在正反两方主要人物的关系之间作文章。

《零》的缚绳女巫根本就是村人的牺牲品。深红的哥哥真冬最后决定留下陪伴女巫也正是因为理解了她为什么会成为女巫的原因。

《寂静岭2》更为干脆，一切魔物鬼怪都是詹姆斯自己心里的产物。最后四个结局的选择，也完全取决于他是否能突破自己心里的负罪感，或者就在这负罪的意识中沉沦。

今年冬季SCE的恐怖大作《尸人》从目前公开的故事梗概来看，也是一部探寻幽灵正体的游戏，在结尾阐明真相的时候，也多半会在幕后黑影身上作一番文章。

八、起落

起落指的就是影片的节奏问题。

从某些方面来说，任何艺术都是体现节奏的艺术，无论是从平面、声乐还是视觉，表现不出一定起落节奏的事物根本无法称之为艺术。

恐怖片尤其需要节奏的控制。人的神经在经受一定量的重复刺激后，会自然产生疲态，以此降低外界刺激带来的危害。所以，如果真是一部从头到尾都憋着劲给观众以不停地惊吓的恐怖片，无论其桥段运用得多么好，也无法产生良好的惊悚效果，相反容易使人昏昏欲睡。美国影片《活跳尸》立意非常的好，阐述科学意志和人类本身意志之间的抗衡，然而就是因为通片都是蹦来蹦去的复活僵尸，热闹够热闹了，但谁也不会再把它当作一部恐怖电影来看。

第七节所说的逆反，其实也是一种节奏的控制。将观众惊吓之后，立刻解释这只不过是一个正常的人，其作用也是舒缓观众的神经，让他们下一个兴奋点出现得更为自然一些。所以我们就明白，为什么恐怖片里的女主人公那么容易昏倒的原因了。

控制节奏有的时候本身就能成为一部影片的框架。仔细分析，《异形》只能算作科幻电影，但为什么会有那么多人把它当恐怖片来看，原因就是影片节奏控制得好，将不可知的外星生物截取多个角度予以局部的表现，在追逐与反追逐之间自然能让观众体会到影片主人公步步惊魂的感觉。可想而知，如果像《星河战队》那样让铺天盖地的虫族在镜头前扑过来，是无论如何也不会再被人当成恐怖片了。

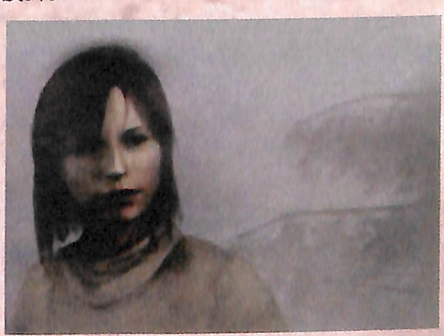
然而，舒缓节奏也是不能乱用的。很多恐怖片在大起大落之后，总希望能在结尾给观众一些补偿，同时恐怖片一般光明结尾的陈规又在束缚着他们，所以一些恐怖片无奈玩起了煽情。《来自水底的人》是近年来在立意、表现上都具有创意的作品，但是，最后用无所不在的亲情去缓解通篇阴暗的基调，却一下子将整部影片的氛围打破，是个大大的败笔。同理《异度空间》也犯了同样的毛病，虽然张国荣扮演的医生心魔必须解除，但用心理医生自己的忏悔和女鬼的谅解去简单地缓解，也一下子打破了影片悲剧的意蕴。

相反倒是《咒怨》，出于商业的需要，设置了一个永远无法打破黑暗的结局，同时为了突出无所不在的怨念，将整部影片的时空次序打乱，却能够保证影片效果直到结尾都不会被冲淡。

看恐怖片多了，一般的惊吓桥段已经不能让熟谙此道的观众感到刺激，而且在大体的公式套路已经形成之时，评判恐怖片的优劣很多时候都是看导演的节奏控制功力了。

游戏在表现节奏方面似乎轻松不少。因为游戏主人公的进化过程本身就是一个渐进的刺激过程，关底、机关谜题的设置也在调整着玩家不同时刻的兴奋点。而游戏的故事展开通常都是采取顺叙和倒叙结合的方式，剧情方面不太容易产生多大的波折。

《寂静岭2》无疑是其中最具内涵的作品。从一开始的寻找妻子到"陌生"女性的诱惑，从对魔物对杀人者的厌恶到发现自己才是满腔的罪恶欲望，从对妻子的深情厚爱到发现杀妻的凶手原来就是自己，从不停逃避自己欲望化身——三角头的追杀到亲眼目睹三角头将自己另一个欲望化身——玛丽亚处刑……整部游戏都一直在詹姆斯道德观念的鞭笞和人格的挣扎间起落，逐步发现自己心灵的过程就是一个将玩家不停推上震憾点的过程。所以，作为游戏的内容之一，动作部分会让某些玩家感到不满，不能得到一般动作或者同类游戏的满足，而照笔者来看，这正是制作人高明之处。玩家应该重视的就是剧情之中的大起大落，而动作解谜仅仅是作为一个游戏的载体一样。正如同当红的港片《无间道》系列"，着重的是故事人物，虽然也一样是黑帮片，但观众不会计较看不到多少枪战场面的问题。

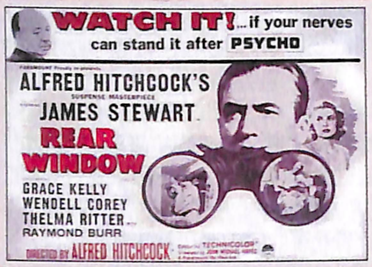


▲"《寂静岭》系列"无疑是最具内涵的AVG作品之一。

九、窥视

很奇怪，窥视怎么也能作为一种要素呢？

这其实指的只是一种方法，一种镜头思维的角度。悬念大师希区柯克最有名的作品《后窗》正是借用了窥视的视角，将一般平铺直叙的悬念片所不能展现的细节和疑点都铺陈在了观众面前，看似多提供了一个角度，



▲《后窗》(《Rear Window》)拍摄于1954年，影片包含了希区柯克擅长的几乎所有技巧和手法，可以算是电影史上的一颗明珠。

实际上却是隐藏起了更多的时间切入点，供观众捉摸玩味的余地也就更大了。

当然，窥视也并不单单指这一种行为而已。有的时候，电影的窥视更重要的意义在于将某个人物在镜头前放大，让观众像用显微镜一样的观察其人格蜕变的过程，得到的思想冲击才会更剧烈。

笔者看过一部恐怖片，片名已经忘了，叙述的是一位小说家如何受到他崇拜者折磨的故事。片中那个其貌不扬的妇人一开始是以正面形象出现的，小说家出车祸摔断了脚，她把偶像带回家中，悉心照料，为得就是能够先睹为快，读到小说家的作品。然而，小说家慢慢发现，这名妇女已经为他小说达到了疯魔的程度，不但逼着小说家往下写作，而且不允许小说家笔下的人物命运脱离自己的限定。发展到最后，这名妇女将小说家完全软禁起来，将他绑在床上，甚至计划把小说家快痊愈的脚打断让他永远不能离开自己，除非看到小说中的人物得到一个满意的结局。整部电影没有一切恐怖片的桥段，没有黑夜鬼影，没有任何的惊吓，有的只是这名妇女永远笨拙老土的打扮发型和木讷的表情，但是使人感到的恐惧却要超过大部分装神弄鬼的影片。这正是在观众面前将一个人格裂变的细节完全展现出来的力量。

同样，电影大师库布里克的惊悚名作《闪灵》也出于同样的思路。我们所能看到的只有杰克·尼克尔森开始乐观，最后疯魔的夸张表情，然而从他脸部肌肉一点点的扭曲，从文稿纸上重复千万遍“只工作，不休息，要发疯”的铅字来看，一个人灵魂被逐渐吞噬的过程巨细靡遗地暴露在我们面前，这是多少长发白手都不能起到的作用。

同理，让人作呕的两部科幻片《苍蝇》和《活魔人》也是运用了窥视的剧情架构，将一个活人如何逐步生物化的过程放大，带给观众的视觉冲击可想而知。

在游戏方面，因为视角通常固定于客观，所以不容易运用到这种结构。我所能想起的游戏作品都不是恐怖类型，PS2上的《监视者》、电脑上的《邻居也疯狂》都采取了窥视的角度，创造了一种新的玩法同时，也让传统游戏的分支选项得到了一种新的表现方式。除此之外，像《虚拟人生》和《ROOMMANIA2003》之类，游戏内容直接来自于偷窥，就不在这个讨论范围了。

十、惊吓

之所以把惊吓这一元素放在最后，是因为实现惊吓的手段经常是通过以上几个元素之间的组合来完成的。如果去除这些剧情架构或者影片节奏方面的手段，恐怕剩余的纯粹的惊吓很难找到。

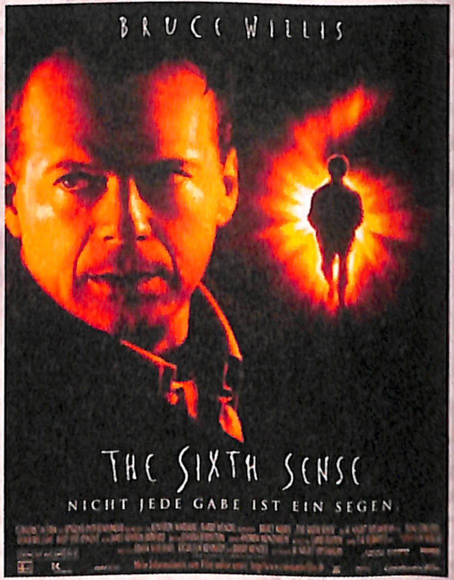
直接的惊吓是恐怖片不能缺少的环节，他就和动作片的枪战一样，似乎是必然的佐料，看一般的恐怖片，观众所希望的也只是从单纯的惊吓里获得刺激而已。

有意思的是，直接的惊吓手段却反而最能够体现出各国不同文化之间的差异。

欧美恐怖片的惊吓更多依靠暴力出血手段，就好比最近的恐怖拼盘大餐《弗莱迪对杰森》将《猛鬼街》和《十三号星期五》两大经典恐怖片系列凑于一堂，两个嗜血魔头之间的对峙除了比赛双方谁流的血更多，谁的身体被打得更烂以外想也想不出其他什么花样了。即便是较有内涵的恐怖片如《第六感》和《小岛惊魂》也不得不让死人恐怖的脸正面出现在镜头上一样。与此相比，像《女巫布莱尔》这样不着一字而尽得风流的作品实在是凤毛麟角，所以笔者才如此地推崇此作。总而言之，欧美恐怖片的惊吓手段是追求夸张变形的异态，形象方面比较开放和张扬。

而以日本为代表的东方恐怖片，表现鬼魂幽灵却向着比较含蓄的方向靠拢。我们所熟知的长发女子、《来自水底的人》里的红书包、《幽灵人间》里的一双红鞋以及《咒怨》里的黑猫……东方恐怖片关注更多的是生活环境之内的常态事物，就算是正面表现怨灵鬼怪的镜头也尽量用其他事物来作遮掩。东方恐怖片使观众受到惊吓的是鬼出现之前，而西方则是出现之后了。

至于我国的恐怖片，由于拍摄技术和化妆技术的落后，更无法像国际性的片商那样作巨额投资，所以在视觉表现方面一直是个弱项。与此作为弥补的是更着重音效的作用，中国恐怖片更多的时候是以音效来吓人，比如《黑楼孤魂》。这也从一个侧面反映出我国的艺术是注重环境影响的艺术。



▲《第六感》在德国发布的海报。

到了游戏里面，直接的惊吓手段就来得更为频繁了。破窗而入的丧尸犬、猛然咔咔作响的剪刀声、在面前飘起的幽灵……玩家在游戏中获得的兴奋频度与观看电影有着很大的不同，锻炼角色和解谜寻找物品会占用大量的游戏时间，所以出现直接惊吓的需求也就来得更为密集。由此带来的结果是，玩家最终会对那些僵尸幽灵产生不了任何的惧怕，保留的恐慌惧怕更多是担心主人公强度不够而导致GAME OVER的担忧罢了。

第二部分 七大恐怖主题

一、死亡

File.1 第六感（The sixth sense）
导演、编剧：M.奈特夏马南
领衔主演：布鲁斯·威利斯、海伦·乔斯蒙特
上映日期：1999年

心理学专家马尔科姆·克罗威曾经成功地帮助许多儿童摆脱心理障碍，使他们从新走到童年明媚的阳光下。然而这一次，当八岁的金发男孩科乐·希尔出现在他的面前，却让他受到了极度的困扰。科乐一直无法摆脱身上的特异功能，在他眼里，时常会出现那些死去的人。虽然他们无意伤害这个小男孩，然而看到别人看不到的东西，就像是极大的悲哀压在男孩的身上。因为害怕，他躲在被窝里哭泣；因为害怕，逐渐使他和同年的儿童之间树立起了一道孤独的墙。马尔科姆医生用尽了方法，都无法帮助男孩逃出阴影，相反逐渐使自己也被陷入了这种无法摆脱的困惑之中。直到最后，终于帮助科乐回归到正常的心理世界后，医生却发现，自己却原来早已是一个亡人！

《第六感》也许称得上是现代心理恐怖电影的开山之作。该片一反欧美恐怖电影以血腥杀戮为卖点的整体风格，将观众完全吸引到剧情中来，

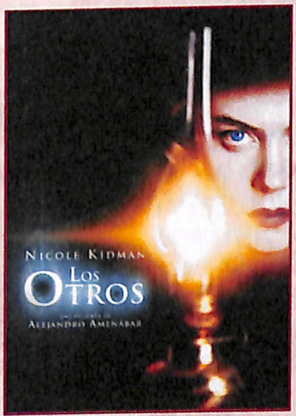


而那个重若千斤的结尾也产生了电影史上最为震撼的效果。马尔科姆医生无法知道自己已经是一个亡魂，是因为生前的执著，使他逗留在原先的工作领域。当他看见自己的妻子和他人有染，只是愤怒地挥拳砸碎了玻璃，而始终无法与妻子有直接的交流。当他在为长有鬼眼的男孩开解的时候，似乎也同样无法知晓男孩的惧怕有一半的时间都定格在自己的身上。人类最深层的恐惧，莫过于对死亡的逃避，然而一旦当人消失了形体，仅仅以思念和意志的方式留存在世界上的时候，却能发现，没有了肉体身份等外衣的人与人之间，能够产生多大的隔膜。人，彼此伤害，又彼此恐惧，是因为谁也无法逃遁的死亡规则在限定着现世人群的行为准则。《第六感》不完全是一部鬼片，更着重于心理电影的成分，也使得它成了以后许多同类电影的启蒙。

File.2 小岛惊魂(The others)
导演、编剧：亚历桑德罗·阿曼巴
领衔主演：尼科尔·基德曼、克里斯托弗·艾克雷斯顿
上映日期：2001年8月10日

二战期间。

等待丈夫从战场上归来的格蕾丝带着两个孩子安和尼古拉斯住进了一座小岛上的别墅里。虽然这幢别墅对他们而言实在是太大了，但为了使身得病患的孩子能得到静养，格蕾丝还是选择了这个住所。她遵循医生的叮嘱，把所有的窗都钉上厚重的窗帘，好让孩子避免受到阳光的照射，并且规定孩子不管出入哪间房间都必须把门关上。然而，慢慢他们发现，这幢别墅里似乎还有其他东西的存在。门会自动开关，会客室的钢琴会自己想起，安甚至说自己还看到了一个叫维克多的男人。为了使孩子的生活得到足够的照料，格蕾丝聘用了直接上门应征的三个仆人，他们也是一家子，米勒太太、园丁托特先生和哑女琳达。随着越来越多不可解释的事发生在他们身上，格蕾丝逐渐怀疑起这三个仆人。终于有一天，她在一本旧相册上发现了三个仆人的照片，他们早就已经是死人！格蕾丝急惧攻心，立刻要将三人赶走，然而，正是米勒太太却引导格蕾丝去发现另一个惊人的事实……



《小岛惊魂》很显然带着《第六感》的痕迹，连主题都如出一辙。然而，与《第六感》不同的是，《小岛惊魂》更着重于描述人类对死亡的永恒恐惧。世界万物，在其身上最突出的便是求生意志。时间，能将这股意志慢慢消磨减弱，但同时也是时间，会将生存的意志以信息体的方式留存在更换交替的每一个新生个体上。虽然是模仿之作，但《小岛惊魂》在剧本的结构、拍摄的手法、氛围的营造、以及悬念一波三折的方面都要强于它的先驱，对死亡这一主题也挖掘得更为深刻。虽然心里早有准备，但相信每个看到片尾的观众还是重蹈观看《第六感》时的覆辙，受到了巨大的冲击。

File.3 饥饿的灵魂(Hungry Ghosts)
出品：SCEI
机种：PS2
发售日：2003年7月31日

没落的贵族后裔科里斯托弗在一片混沌之中慢慢苏醒过来，在他面前出现的神秘老人将他引入一个前所未有的世界。频繁出现的亡灵、颠倒的空间使克里斯托弗明白，自己走入的是死后的世界。在苍茫的死域，他惟独依靠自己的力量去寻找正确的道路，找到最终目的——"最后的审判"，而他会得到怎样一个结局，则要看玩家的操作了。

SCEI给本作定下的类型为"死后世界疑似体验ADV"。时至今日，在各大公司被束缚在大作续集的制作桎梏同时，也只有索尼自己不停在开拓着游戏的表现内容以及表现方式。其实本作基本还是植根于传统的第一人称冒险解谜类游戏，然而加载了"死后世界体验"的副标题，却使得它能够更随意的表现虚幻的世界。本作最突出的特点在于SCEI标榜的"体感性"，每当探索或者拾取关键道具的时候，玩家都必须控制主人公伸手，再通过震动功能将触摸感和受一些突发事件影响的惊悸传达到玩家身上。加上SCEI游戏一贯突出的音效和临场感，这款游戏能够在恐怖游戏大作林中标新立异，实属不易。



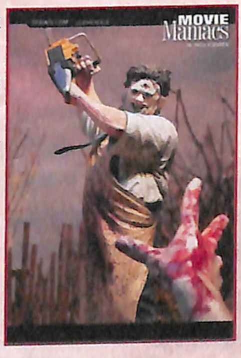


二、逃生

File.4 德州链锯杀人狂(The Texas Chainsaw Massacre)
导演：托贝·霍普
领衔主演：玛利因·博恩斯

这部系列电影改编自一个真实的案件。1973年8月20日，一队警察受命包围了德克萨斯州特拉维斯县的一个屠宰场，专职为牲畜扒皮的工人托马斯·休伊特涉嫌与几名当地居民失踪案件有关。然而当警察冲入他的住所后，面前骇人听闻的场景却让警察震惊不已。除了牲畜的皮毛，现场还有至少33个人的尸骨，都被残忍地分尸。这起案件轰动了整个美国，德州所有新闻媒体都通篇累牍上午地报道这起案件。发展到最后，甚至将这名屠夫流传为戴着面具、手持电锯的杀人魔鬼。虽然警察在枪杀了一名带着皮革面具的神秘青年后对外宣称杀人狂已经伏法，但之后的几年手法类似的杀人案件连续发生，使电锯杀人狂的真相成为了一个谜，也使他成了犯罪历史上与开膛手杰克齐名的杀人魔王。

70年代的美国是一个疯狂的年代，经历了越战的创伤，以及朋克文化的兴起，疲惫的美国血脉里都动荡着紊乱和对叛逆危险的迷醉。杀人狂的出现使美国青年的浮躁又多了一层积垢。他们是如此的害怕并迷恋着杀戮和嗜血的黑暗"英雄"，而在实际生活中不敢接近的魔鬼一旦在屏幕上充当了索命使者的化身，他们却在虚拟化的逃生过程中感受虚幻的快感。同时，《德州链锯杀人狂》作为第一个比较成熟的杀人狂类型的系列恐怖片，不能不说对后来一些成功的同类型系列影片产生了一定影响，虽然在事实的票房上面，其他几部著名的杀人狂恐怖片都要超过《德州》，但此片所奠定的这一类型的恐怖电影也成为北美恐怖片一直难以割舍和最主要的情结。



File.5 万圣节(Halloween，又译"月光光心慌慌")
导演：约翰·卡朋特
领衔主演：唐纳德·普雷圣斯、杰米·李·柯蒂斯
上映日期：1978年

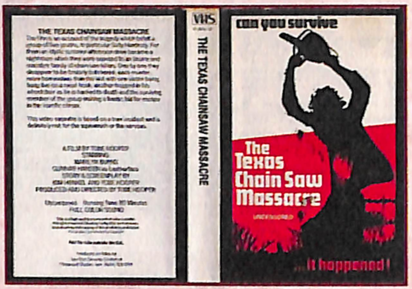
1963年，万圣节的月光照射在小镇哈登菲尔德6岁男孩麦克·梅尔斯身上，手上的凶器不停往下淌着血，而这个刚杀死自己姐姐的小男孩神情呆滞的望着天空，似乎未全部知道自己刚才干了什么。家人把他送到了精神病院，希望通过治疗能够纠正他自小就产生的心理障碍，然而一晃眼就是十五年，他始终抬头看着天空，一言不发。



1978年12月30日，暴风雨使一切都产生了动荡的前兆。麦克偷走了萨缪尔·路米斯医生和玛瑞恩护士的车，返回哈登菲尔德镇，并且不知道从哪里偷了一个白色的面具，而且不知出于何种原因，麦克整天都在谈论

并不认识的一名房地产经纪人的女儿劳瑞·斯托德。当路米斯医生和警察赶来寻找麦克的时候，劳瑞的朋友安妮、琳达和鲍勃开始一个一个的离奇失踪……

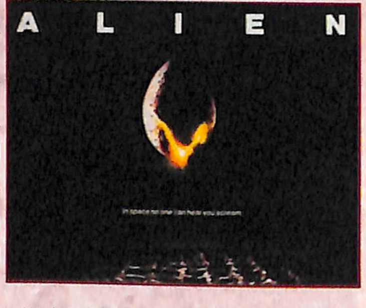
作为西方最成功的恐怖片系列之一，《万圣节》从1978年一直拍摄到2003年，系列影片达到八部之多，麦克·梅尔斯作为美国最有名的杀人鬼，似乎总要在美国电影的旺季夏冬季来凑把热闹。其实，如果有耐心看过几部《万圣节》的观众，很难不产生厌倦的。



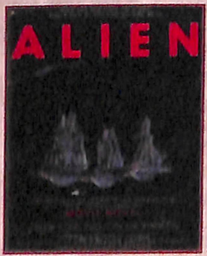
由于这一类型和题材的限定，八部《万圣节》频繁更换场地时间，然而依然逃脱不了杀人者追踪和弱者逃亡的套路。白色面具的突然出现再也不能让观众感到第一部那样的惊悸，相反是麦克·梅尔斯这个几乎被美国观众实体化的虚拟杀人魔，才是吸引美国观众走入影院的根源。今年的第八部迎合时代，叙述的是一个网络直播冒险活动的故事，可想而知，这些不知天高地厚走进麦克·梅尔斯住处留宿一晚的青年会享用如何的杀人盛宴。对于东方的观众而言，窥视逃生的饥渴似乎永远都不会像西方观众那样来的强烈。

File.6　异形（Alien）
导演：雷德利·斯科特
领衔主演：汤姆·斯格利特、薛歌妮·韦弗
上映日期：1990 年

搭载有7名船员的大型商业星际航船"诺史莫"号，正执行把矿石运回地球的任务，然而中途接到通知，改变航行线路前往一颗原始星球执行调查任务。在那座星球上他们发现了一艘航船残骸，船员早已成为化石，而在底舱存放着大量的虫卵，它们被一层射线保护，但仍有迹象显示虫卵中有生命活动。在母船上的第三指挥官里普利中尉已经破译出了飞船发出的信号，那并不是什么求救信号，而是极为严重的警告信号。但一切已经为时已晚，虫卵中的生物袭击了一名队员，将他的防护服破坏，并留在了他的脸上。科学家阿休试图对这生物进行切割，但它流出的血居然是一种强腐蚀性的酸液。正当船员一筹莫展时，它却自然死亡，体内的酸液中和外壳形成一个坚不可摧的厚甲。噩梦刚刚开始，这种外星生物是通过侵入人体作茧来繁殖的，一旦在人体内生长，就会杀死寄主，并且开始四处追杀其他的船员。面对着可怕的外星生物，以及这次航行任务背后的阴谋，船员们开始经历逃亡与捕杀生物的两重劫难……



作为永恒的经典，《异形》事实上带来的是科幻片的新思潮。在本片里，故事背景虽然植根于遥远的未来，然而对于片中人物的刻画却有着相当的现实性。队员彼此之间为分红而发生的争吵、为多得工资而故意拖延时间以及各种嫉妒、恐惧以及惊慌的心理与现代人一般无二。正如《星河战队》里表现的未来男女之间可以赤裸坦诚相对一样，科幻总是要对当前时代下的人文作一番反思，并且在影片中赋予一定的寓意。以人体作为寄生体，并且拥有接近于装甲的外壳的生物，加上片中揭露的牺牲职员获得研究目标的阴谋，似乎预示着经济至上时代下的金融侵略者，他们是如此的贪得无厌并且生命力旺盛。而对于永远臣服于西方赤裸的经济运行法则之下的观众来讲，欣赏船员逃生的过程，也是一个自己不知不觉被寄生的过程。《异形》几度更换导演，四部系列作品都力求拍出与上部不同的新意来，然而恐怖片的商业性也决定了异形杀人魔的生命



延续性。到了2001年的模仿影片《进化》，却成了一种反讽和幽默的揶揄。

File.7　大逃杀（Battle Royale）
导演：深作欣二
领衔主演：北野武、藤原龙也、前田亚季、山本太郎
上映日期：2000 年

新世纪，金融危机席卷全球，日本，亚洲经济的领头羊终于崩溃，失业率高达15%，一千万失业者浪荡全国，将少年视作威胁和残害的对象，全国有80万儿童拒绝上学。同时，学校暴力开始失控，有1200名教师殉职，因此通过了名为《新世纪教育改革法》的BR法案。为了锻炼青少年们的生存能力，使他们在成人的威胁下能够夺回属于他们的权利，每年将在全国初中随机选出一个3年级班，将他们送到封闭的小岛上，发给地图、食品以及武器，在时限三天之内让他们自相残杀，只有最后的幸存者才有继续生存的权利。就这样，城岩学校3年级B班一次表面的春游，却在他们的笑声中缓缓步入了修罗地狱……



似乎很难理解为什么会把《大逃杀》也归类为恐怖电影，但实际上，这部以杀戮为卖点的商业电影对孱弱人性以及人类社会的发展不合理性的深刻揭露，却实实在在地震撼了很多观众的心灵。还记得那时候是跟一位朋友一块看这部电影的，由于其商业片的外在，我们很轻松地一边吃着火锅一边观看，学生们一开始的失控还好，但直到那四个女学生片刻前相濡以沫，片刻之后不信任在一团和气之下骤然爆发，不到三分钟就一地尸体的场景出现，我们却再也难以下咽。人性是如此的懦弱，一旦放置在特定的环境之下，由道德伦理涂饰起来的外衣根本遮挡不住原本的丑陋。其实，《大逃杀》也很难归类为逃生的恐怖片类型，那根本就是在描述集体的人格崩溃。深作欣二留下名为《镇魂歌》的续集离开人世，到了第二集里，山作更为大胆地将人类整体性崩溃揭露的更为明显。受更名为《新世纪反恐对策特别法》的BR2法案愚弄，他们所要针对的对象恰恰是反对惨无人道的BR法的"恐怖分子"。双方都是为了拯救少年的未来，然而就在这放松了道德人性缰绳的小岛互相残杀。深作画就的末世图绘远比一切地狱冥府更令人胆寒。

File.8　钟楼 3（Clock Tower3）
出品：capcom
机种：PS2
发售日：2002 年 12 月 12 日

2003年，雾都一道雪山山脉下的学校宿舍里，爱丽莎·汉弥尔顿收到了一封来自母亲的信。连续六年的寄读生活使爱丽莎一直没有回过家，而这一天，即将迎来她的15岁生日，在母亲信上看出一点不祥的爱丽莎飞奔回家。"我回来了，妈妈！"没有人回答她，好像一下子把这里抽成了真空。在她眼前出现的是一个戴着礼帽的中年绅士，他古怪的行径令爱丽莎不寒而栗。她更无法想到，寻找母亲的旅途会变成在不同时空种穿越的过程，每一个时期都要面对一种罪恶，直到从这些罪恶的领域逃脱，她才明白到，自己身上流淌着异于常人的鲁达一族的血液，那个可怕的绅士正是她的祖父，他的目的是把爱丽莎带到仪式上去，使除魔的鲁达和魔族得到彻底的融合……

作为"《钟楼》系列"最新的一作，是以标榜多位大师合作当作自己的卖点的。可以看出，在深作欣二的监督下，《钟楼3》更趋向于电影的表现方法。来自于异端宗教的故事背景，五六十年代犯罪气息空前密集的伦敦，以及鲁达一族不可思议的伦理观念，一切都有着《大逃杀》的痕迹。无论CAPCOM怎样宣传这一代能激发玩家源自心底的深层恐怖，但我们看到的只是一个强化了动作性的《钟楼》。关卡和BOSS的设置完全把"《钟



楼》系列”如影随形的剪刀手形象冲淡，拯救亡魂借鉴《回声之夜》的同时，也在提高“游戏性”的前提下放弃了原先一脉相承的来自于弱势主人公的恐惧感。从1995年开始，human所创造的剪刀手形象一直都是TV游戏上最令人惧怕的杀人恶魔，出身于孤儿院的人物设定也在向着西方经典的恐怖片靠拢，这一系列也一直作为考验玩家胆量的标准，但是谁也没有想到，在易主CAPCOM并由SUNSOFT制作之后的《钟楼》，会完全改造为新世代的动作游戏……

三、人格裂变

File.9 闪灵（The Shining）
导演：斯坦利·库布里克
领衔主演：杰克·尼克尔森
上映日期：1973年

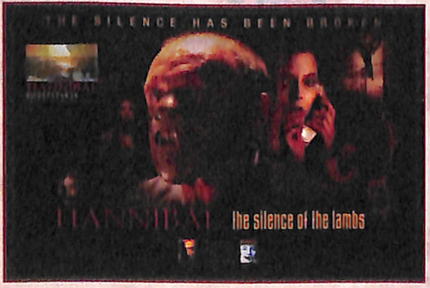
杰克·多伦斯受聘在洛基山脉的一家酒店当管理人，每当冬季，由于大雪封山，会有很长一段时间没有客人的光顾。杰克就把全家接来，希望能在酒店过一个安稳的冬天。然而，但因暴风雪使他们与外界失去联系时，一些异状正在酒店里发生。杰克年幼的儿子丹尼发现这家酒店里到处闪现着亡魂，他们似乎正在慢慢吞噬着杰克的灵魂，而妻子更是发现身为小说家的丈夫逐渐变得暴躁诡异起来，到杰克看到了曾杀害妻子和两个女儿的前任酒店管理人格拉迪先生的亡魂后，杰克脸上开始出现了邪恶的笑容……

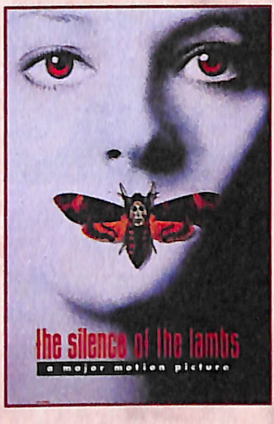


《闪灵》可说是第一部征服全世界影迷胆量的心理恐怖片。凄凉的雪山、空旷的酒店、小说家逐渐陷入疯狂的过程……库布里克将斯蒂芬·金的小说作了最传神的演绎，同时也将一个人格裂变所带来的恐惧前所未有的清晰的表现在屏幕上。有影评认为《闪灵》的最大价值在于它的多义性，资本主义之下的工作压力、深邃空洞的饭店象征着社会制度的重压，然而对于观众来说，那种处于幽闭空间的人格变异能够如此轻易的击中神经，仅仅是前后判若两人的表情带来的恐惧就超过许多花费巨额化妆费塑造的鬼魂形象，而片中通过儿童的视角来展现鬼魂的方法也为许多恐怖片所沿用。《闪灵》已经包含了恐怖片许多典型的要素，并且把他们完美的结合在一体，同时走的心理恐怖的路线也为执迷于杀戮血腥的西方恐怖电影注入一道更深邃的暖流。

File.10 沉默的羔羊（The Silence of the Lambs）
导演：乔纳森·戴米
领衔主演：朱迪·福特斯、安东尼·霍普金斯、斯格特·格伦
上映日期：1991年

见习特工克拉丽斯受训结束，被分配到联邦调查局工作。任职伊始，就有一项艰巨的任务等着她完成，她必须捕获一名人称“野牛比尔”的变态杀人狂，不少少女在她手上殒命，并且被剥下了皮肤。为了了解变态杀人犯的特殊心理，克拉丽斯来到戒备及其森严的监狱拜访精神病专家汉尼拔博士。汉尼拔双目有神，谈吐睿智，显示出他的极高智慧，只是谁也无法相信，这样一位温文尔雅的精神病博士，同时又是一个嗜食人



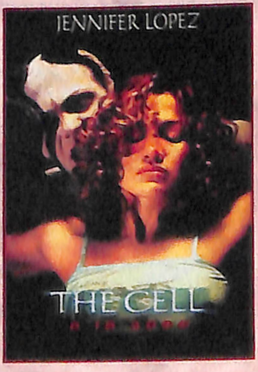


肉的危险罪犯。为了解罪犯心理，汉尼拔要求克拉丽斯讲述自己的生平，逐渐透露自己内心世界的克拉丽斯一点都没有想到，自己的精神领域已经完全受控于这个中年罪犯。虽然接受汉尼拔指点的克拉丽斯越来越接近“野牛比尔”，并且成功地击毙了这个披着人皮对镜自赏的变态杀人魔，但是就在她的庆功宴上，一个问候的电话让她陷入更寒冷的深渊，比“野牛比尔”更为危险的魔鬼逃出了监狱，带着睿智的邪恶自由地散落在社会上，这次有多少人会遭受不测呢……

《沉默的羔羊》在64届奥斯卡上一下子囊括了最主要的奖项，最佳影片、最佳导演、最佳男女主角、最佳剧本改编，所有直接肯定影片质量的荣誉都集中于这一部心理恐怖片上，其所获得的成就远远不是今后获得十一项奖项的《泰坦尼克》可以相比的。在本片里，观众所看到的双重结构又为恐怖片增加了一种表现方式，故事的主线是女特工如何追捕“野牛比尔”的过程，那一个披着人皮抚摸自己的镜头已经足够令人动容，然而由汉尼拔所带来的完全精神上的侵蚀却更令人在一片平和之中慢慢坠入心悸。汉尼拔也许是世界电影史上惟一一个保持得体风度和无上智慧的绅士型杀人魔了，正面表现他吃人的镜头少之又少，脱狱和杀戮的场景也用镜头的控制起到了简洁有力的作用。到了第二集里，汉尼拔成为第一反派之后，他文质彬彬而又透着无边邪气的形象更突出地表现在观众面前。看过第二集的观众想必都很难忘记品尝烤肉那个场景吧，影片尾声再一次逃脱的汉尼拔博士一脸慈祥地将煎好的人脑放在一个孩子的面前，这种邪异人格所释放出来的黑暗力量足以令观众欲疯欲狂。更为重要的是，汉尼拔作为一名精神病博士，其广博的知识和敏锐的思想也为这部影片增加了不少文艺性质，在此之前，也许还没有哪部电影想到从人物的哲学思维和智慧方面来表现杀人魔的毁灭性。转籍美国的英国绅士霍普金斯为世界影坛贡献了一个经典的心理形象，同时《沉默的羔羊》也和汉尼拔一样，为恐怖片的犯罪世界提高了最难能可贵的深度。

File.11 入侵脑细胞（The Cell）
导演：塔森·杜德沃
领衔主演：詹尼弗·洛佩兹、文斯·旺
上映日期：2000年8月18日

一名变态杀手卡尔·斯塔格在一出废弃的农场修建了一座玻璃密室，在那里溺死他诱拐来的幼女，并且对她们的身体施加种种匪夷所思的虐待。联邦调查局在逮捕过程中将卡尔击昏，然而还有一个女孩仍被关押，具体的地点只有这个丧失意识的罪犯本人才得知晓。为了拯救幸存的女孩，儿童临床医学家凯瑟琳·迪恩接受了用高科技手段进入到罪犯大脑中的危险任务，一旦发生差错，她可能会和罪犯一样陷入脑死亡的境地。当她在罪犯诡异斑斓的精神世界冒险时，一名FBI探员也紧随着进入了罪犯的大脑，希望先于她找到女孩的下落。差错就此发生，凯瑟琳发现自己被困在了变态罪犯的精神世界里，找不到脱困的道路……



本片所带来的冲击性是之前人们所没有想到的。出自MTV导演之手的作品，加上来自日本的工作组，在视觉表现的奇幻程度上不亚于一部五光斑斓的游戏，而在西方世界，更引起轩然大波的是本片毫无顾忌地将一些宗教典故直接化成变态杀人魔的精神产物，向来招惹非议的拉丁美女詹尼弗更是时而衣不蔽体大胆裸露，又时而化身为圣母玛丽娅，本片继《基督最后的诱惑》、《怒犯天条》之后受到宗教势力最强烈的抨击也是不难想象的。本片的题材与《沉默的羔羊》类似，然而使观众惊骇的却不是什么罪犯的人格力

量，而是导演丰富肆虐到恐怖的想象力。在卡尔的精神世界里，任何不合常理无法想象的事情都成为现实，而带着变态杀人犯痕迹的超现实现象更让观众窒息。马被玻璃门分割成十段；罪犯一边吟诵着圣经，一边慢慢将探员的肠子勾出，这些大胆到张狂的想象是一次对观众承受能力的巨大考验。也许《入侵脑细胞》并不能像传统的恐怖片那样使观众不敢观看，然而这种揉和了奇幻视觉的思想冲击力，却要比任何一部恐怖片都猛烈十分。难怪主演詹妮弗·洛佩兹自己谈起这部影片所用的评语都是“令人作呕”。



File.12 D 之食卓
出品：WARP
机种：3DO、SS、PS

1997年，洛杉矶。

在一家知名的综合医院里，某一夜突然发生了惨绝人寰的大屠杀，谁也不敢相信，杀人凶手竟然是平时德高望重的院长理查·哈里斯。他不但屠杀大量医务人员，挟持人质，并且将自己锁在医院中，谁也猜不透他的举动，警方暂时对此束手无策。理查的女儿劳拉在电视上看到父亲医院发生屠杀案后，惊惶失措地立刻开车从旧金山就读的大学赶到洛杉矶综合医院门外，通过与警察的交流之后，得到入内交涉的许可。当她胆战心惊的走入已经变为人间地狱的医院时，墙上正好敲响了午夜三点的钟声……



《D之食卓》可以说是整个电视游戏发展史上第一部成功的3D恐怖游戏，昙花一现的WARP公司和桀骜不驯的大胖子饭野贤治都因这部流程极短的游戏而扬名。仔细分析，《D之食卓》受到的是《鬼屋魔影》之类冒险解谜类恐怖游戏的影响，即时演算的技术和次时代主机播片能力的导入，使得《D之食卓》具备了之前电脑同类游戏所无法到达的视听效果，而在电视画面上自由表现各种幻境的手法也是第一次对习惯了以符号图像为表征的游戏迷形成强烈的视觉冲击。由于是3D恐怖游戏的开山之作，《D之食卓》还是和《鬼屋魔影》一样，着重于冒险游戏的解谜部分，对于理查为什么会失去心智疯狂杀人仅仅以恶魔附体这一最常见的理由草草回答。不过值得注意的是，在游戏的涵盖面还相当狭窄的时候，《D之食卓》已经反映出了一些人文内涵，劳拉看着自己杀害母亲并啃食手臂的幻像、面对父亲邪魔附体不知道该如何抉择，已经初步向电影接近，较为浅显的分析人物心理和人格受到的影响，当然我们明白其目的也只是为了铺设两个不同的结局而已。时至今日，游戏的声光效果已经发展到了随心所欲的地步，再回过头来看《D之食卓》，也许让人更为赞许的地方只是它的谜题设置吧。

四、科学

File.13 苍蝇（The Fly）
导演：戴维·克罗诺伯格
领衔主演：珍娜·戴维斯、帕特里希亚·欧文斯

塞斯是一个性格孤僻的科学家，不善与人交流而整天埋头于自己的物理研究中。在一次聚会上认识了维妮卡，俩人产生了情意，然而维妮卡也不知道塞斯正在进行的实验有多危险。一次，当实验进行到关键阶段的时候，塞斯为了促使实验成功，不惜以自己作为实验品。结果虽然令塞斯多日的辛苦没有白费，但从此他只能蒙住头部，不让人看到自己的面容。已经怀上塞斯孩子的维妮卡非常不满塞斯古怪的行径，在维妮卡连番逼问下，塞斯取下了头布，看到面前站着一只活生生苍蝇的维妮卡当场昏了过去……





作为一部早期的恐怖经典，该片是以骇人的苍蝇形象正面震撼观众的。94分钟的片长多少有点沉闷，而片中提出的物质交换的科学假想显然是为了最后一幕展现那只硕大的苍蝇头而准备的，因此也一点都不具有悬念性。塞斯性格孤僻的原因没有作较深入的剖析，和维妮卡之间的情感和科学实验的冲突也没有很好地发展利用。值得注意的是，在特技手段比较落后的当时，电影最后一幕那只长着人脸的苍蝇却因为那诡异的表情着实吓坏了一些观众，在以后恐怖片里对人脸的惊吓运用效果似乎都未能超过这一幕了。

File.14 活魔人（From Beyond）
导演：史超·哥顿
领衔主演：简·福里、谢夫·利金斯
上映日期：1986年

一名科学家发明了一台机器，它可以扩大人体内松果体的作用，从而使一般人获得不同寻常的透视能力。然而，他没有想到的是，得到了特殊透视能力的同时也得到了与第四空间异型生物接触的机会，最后更是自己都产生了异化，在不同的异型之间变化，并且达到了失控的地步……



这部影片也是属于让屏幕充斥各种粘液血沫的类型，但相信很多看过此片的同龄人第一次听见“松果体”这一名词，也正是从这部令人背脊发凉的恐怖片中来的吧。导演班底完全出自于《活跳尸》的原班人马，因此在剧情和影片场景的喧闹程度上，都如出一辙。然而，在视觉上此片比《活跳尸》更为大胆，主人公身体频繁变化为各种生物已经让人胃里不适，而最后已经化为两个骷髅的主人公和鬼怪在一团稀烂的粘液里互咬，更让人的记忆留下了永远的伤害。就算到了现在，再看上世纪80年代的化装手段已经过时甚至有些许的可笑，但还没有看过此片的观众应该庆幸自己少时幸好没有受到过它的伤害。

File.15 寄生前夜（Parasite eve）
导演：君琢良一
领衔主演：叶月里绪菜、三上博史
上映日期：1998年

人体内充满各种细胞，而在细胞中间存在的线粒体提供和控制人类的能量，谁能想到过，这些线粒体也具有了自己的意识，自从二十万年以前就不甘寄生于人体，直到二十年后的这一天，它们终于找到了机会。在得知日本国立大学生物研究学博士永岛利明致力于研究单细胞和DNA复制技术之后，它们安排年轻貌美的圣美与其相识，但在两人结婚之后又令圣美亡于车祸。伤痛欲绝的永岛利明失去了理智，将亡妻的肝细胞取出培育，希望能够延续妻子的生命，线粒体由此得到机会大量繁殖。同时，线粒体又在永岛毫无觉察的情况下取出他的精子，放置在安齐麻理子体内借她的子宫孕育由线粒体组成的“圣胎”。线粒体逐渐幻化为人形，正在展开向人类发动攻击的计划……



这部改编自濑名秀明同名畅销小说的影片，走得更多的是文艺片的路子。结局用超越生死的感情来战胜线粒体，并且让永岛和似幻似真的妻子在烈火中紧紧相拥，将通篇描述的科学恐惧都作为了煽情片的作料。然而，在单薄的改编剧本的基础上，我们可以看到的却是突出的导演功力。受胎那一场景的氛围营造及其突出，滴水声、水管里线粒体的涌动、麻理子痛苦的声息形成了非常紧张的节奏，配合镜头的来回切换，使这部没有鬼影没有鲜血杀戮的影片也能让观众滴汗。



可能因为游戏去看这部电影的玩家会感到失望，两者的故事除了线粒体这个关键以外毫无关联，然而正是这部影片出

色的氛围营造和原著小说可挖掘的深度被好莱坞看中，有望推出重金打造之后的北美版《寄生前夜》。当然，增强了特技之后的《寄生前夜》是否还能像君琢良一那样令我们心跳加快，就不得而知了。

File.16 寄生前夜（Parasite Eve）
出品：SQUARE
机种：PS
发售日：1998年3月29日

圣诞夜，大雪使这个节日变得格外的浪漫。人们都在卡内基大厦等待歌剧新秀梅丽莎·皮娅斯的表演。然而随着曲律的涌动，梅丽莎脸上洋溢着怪异的热力，将整个剧院化为一片火海，所有人都在体内线粒体的觉醒下葬身火光。纽约市警新人阿娅·布雷娅追踪已经受线粒体控制的梅丽莎，她还并不知道线粒体颠覆世界的阴谋，就这样被卷进了辉煌与残酷与共的线粒体波乱之中。



《寄生前夜》是第一次由北美SQUARE小组制作而能够征服日本玩家的RPG作品。这部作品同样保持着欧美游戏的一些特性，华丽的视像、夸张的怪物、紧凑的节奏，在PS鼎盛时期，这部作品给很多人都留下了深刻的印象，能够保留一定恐怖气氛的RPG作品是不多见的。在它身上综合了一贯的A·RPG的要素和《生化危机》等冒险游戏的解谜系统，以枪的强化作为武器的进化也间接影响了以后一些同类型的游戏（比如《零》的相机强化和胶卷的升级就很相似）。到了1999年的二代，因为强化的解谜部分与《生化危机》过于相像而受到一些玩家的诟病。但是在战斗方面，移动画面和战斗画面不再区分开，增加了地形运用的系统，而战斗回避系统的采用也显然为了照顾玩家。当然，以CG背景作为场景绘制的《寄生前夜》，其图像精美程度在PS时代的RPG中也鲜有能超过的作品了。



File.17 生化危机（Bio Hazard）
出品：CAPCOM
机种：PS
发售日期：1996年3月22日

在美国中西部的浣熊镇上，接连发生人员连续失踪和怪物出没的报告。警察调查现场发现多具受怪物袭击的尸体，因此紧急封锁整个地区，并且派遣特别战术营救小队“S·T·A·R·S”（Special Tactics and Rescue Squad）调查这一事件。第一批被派往现场调查的BRAVO小组由于直升机失去控制，很快与总部失去了联系，于是ALPHA小组立即被派往郊外森林地区进行调查及营救工作。然而，一赶到那里，立刻有形容恐怖的变异犬袭击他们，他们急忙躲进深处的一幢洋馆，却发现迎接他们的却是噩梦的到来……

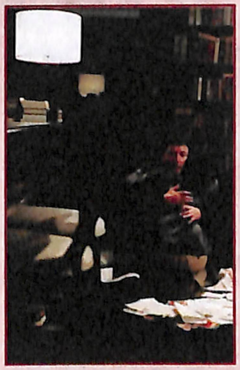
很多人都有“1”的情结，对系列作品的感情永远都是第一代最为亲切。这是不奇怪的，虽然系列游戏作品在更新换代的同时全面进化着游戏每一个要素，但对于创造了某一类型的游戏而言，往往都是系列之初的作品开拓了以前所无的领域，对第一次接触这类作品的玩家的影响可想而知。事实上，《生化危机》一代也确实是整个系列中最用心制作的作品了。CAPCOM开发本作是出于实验性质的，即在新时代游戏主机上开发能表现出新时代声光效果及游戏样式的作品，发售之前CAPCOM内部并没有看好这部作品，在宣传方面也根本没有投入多少资金，但谁也想不到这么一款自己都认为是“小品级”的作品却奠定了一个新恐怖游戏时代的诞生，时至今日，《生化危机》在CAPCOM作品中的重量甚至逼近了招牌作品《街霸》。从真人演绎的片头开始，玩家得到的就是以前未曾想象过的体验，动作解谜加上时常突发的惊吓手段令玩家感到紧张刺激，以3DCG技术描绘出的幽闭空间也在电影之外构造了极为恐怖的幻境。更值得赞许的是，不光是片头，游戏进行过程中对电影语言的借鉴也加深了恐惧效果，舔食者冲进洋馆和丧尸开门的两个主观镜头对于那个时代的玩家而言，是无法设想的。在当时还略为简陋的3D图像技术下，声效和环境表现已经非常突出，有限的射击精度的表现和武器装备的系统能让玩家得到动作游戏的快感。《生化危机》一代达到的恐怖效果是以后历代作品都难以企及的高度，移植到NGC上的复刻一代虽然在视觉表现上达到了登峰造极的地步，然而凹凸必现的恐怖效果却再也难以超越了。



五.怨念

File.18 异度空间
导演：罗治良
领衔主演：张国荣、林嘉欣、潘美琪
上映日期：2003年

章昕自从父母离异，常年孤身流落异乡。这一次搬进了新的公寓希望能够得到安稳的生活，但在得知房东妻儿死于泥石流之后，总会在半夜看到他们的魂魄。那些幻像是如此紧紧跟随着她，让她的精神到达了即将崩溃的地步。为此，她找到了心理学专家占，希望能够排除自己的困惑。在占的眼里，世界上根本不存在真实的鬼，那些都是人类在不同信息渠道接受的文字或图像影响在脑中残留的信息导致。占耐心开导章昕，帮她走出这一重心理困惑，并且两人还慢慢产生了情意。然而在章昕逐渐摆脱心魔的同时，占却陷入了极其剧烈的心理困境中，孤独的半夜，开始有似曾相识的鬼影找上了这个不信有鬼的男人……



这部作品真正的走红也许是因为张国荣跳楼身亡所起的作用吧。自今年愚人节令世人黯然的事发生之后，越来越多的传言使《异度空间》染上了越来越重的邪气，有许多媒体甚至举出现实中张国荣和影片里的种种巧合来试图印证张之死与影片有直接的关系。我们姑且把这位天妒英才的天皇巨星放在一边，单独来看这部影片，会理解本片为什么是近年来难得“吓人”的恐怖佳片。影片前半部分只是一个引子，章昕撞邪这一段与一般的鬼片并没有什么不同，然而当自信儒雅的心理医生出现在我们面前，一度都认为影片会走向说教的方向。其后慢慢展现的就是占心理慢慢崩溃的过程，电影在影像方面掌握得非常的好，不注重化妆，不注重通常的惊吓手段，而是在片中人物心理世界一点点被阴影笼罩之下使观众惊骇的。由于该片走的是心理的路线，加上占中学女友的亡魂形象多以主观镜头和追尾镜头予以表现，在视觉上形成的直接惊骇非常突出。时至今日，有了现实中张国荣跳楼身亡作为注脚，观看此片的恐惧感受更是不同寻常。然而，以这样的方法促成遗作成为经典，代价实在是太大了……

File.19 午夜凶铃 电视剧版
导演：福本义人、西谷弘、松田秀之
领衔主演：柳叶敏郎、长濑治也、黑木

一盘普通的录像带，有谁能够预见到一旦看过的人会在七天之内离奇死亡？她是一个女记者，为了调查时间真相，不惜以身犯险，但是她万万没有想到，年幼的孩子居然会自己打开录像机观看这段受到诅咒的影像。她和她的丈夫再也没有了退路，只有在七天的时间内尽快找到那个传言中的贞子……



相对于无数观众都已经记得滚瓜烂熟的剧场版，电视剧版的《午夜凶铃》似乎被人提起的机会明显减少。实际上，电视剧版所营造的恐怖氛围丝毫不亚于三部剧场版。日本电视剧最突出的优点就是情节紧凑，从来不为凑足长度而放松剧本结构。电视剧版《午夜凶铃》八集一气呵成，在没有运用多少骇人镜头的前提下令观众心惊肉跳正是出自于其带来的急迫紧张感。在表现怨灵的画面，因为和电影版的投入经费无法相比，自然营造惊吓的手段也有所不同。其中走廊过道自动撞来的轮椅和水池中漫出的长发比较成功，而到了尾声，井中升起的贞子面容没有做过多的化妆，但有紧张剧烈的剧情作为铺垫，也能在这个时候得到电影版著名的爬出电视片段的类似体验。在有限的条件和最节约的镜头中来表现深入骨髓的恐怖，日本恐怖电影风靡全球的原因也不难找到了。

File.20 三更
导演：郎斯尼美必达、金知云、陈可辛
领衔主演：黎明、原丽琪、金慧秀、郑普硕、舒伟烈
上映日期：2002 年

故事一：潦倒的街头艺人哥东偶然拾获一箱木偶，将它们作为自己获取财路的工具。然而他所表演是已将失传的15世纪泰国皇室的"神圣木偶戏"，传闻担任这种不能轻传外人的艺术的木偶制作师在每个木偶身上都施加咒语，令剽窃者受到厄运。哥东为敛财不顾传说，手足无故剧痛扭曲，而身边的人也纷纷染上怪病。他却声称怕穷更甚于怕鬼，坚持演出，于是更为恐怖的事间就这一发生……



故事二：得上了失忆症的的宋民无论如何想不起失踪的妻子会身在哪里，只是每个夜晚都被一道模糊的影子惊醒。偶尔一次他亲眼目睹了一起车祸，令他感觉妻子一定遭遇了不测。与此同时，躺在大街上的妻子突然惊醒，她已经忘记了自己是谁，要去哪里，只是从钱包里的洗衣店收据上找到一个地址，并且在一连串的诡异事像中往那个地址赶去，然而当她匆忙打开门进去之后，却发现自己身体的碎块躺在一个旅行箱中……

故事三：阿伟和儿子祥仔搬进了空旷的旧警察宿舍。胆小的祥仔发现了一间古怪的空照相馆，而在照相馆的隔壁，居住着一名戴黑边眼镜的男子于辉和他四岁的女儿。除了购买生活需品以外，于辉终日足不出户，屋子总是窗户紧闭，多部通风机二十四小时不停工作。他的妻子似乎已经瘫痪，阿伟经常能看到于辉推着妻子的轮椅在走廊上行走，于辉总是不停和妻子说话，然而妻子却从来没有开口。一次祥仔意外失踪，怀疑于辉已久的阿伟情急之下冲进了那间阴暗的屋子，他骇然发现，于辉的妻子在三年前就已经是一个死人了……

三地合拍的这部影片虽然貌和神离，三个导演都在讲述彼此无关的鬼故事，但也可以看作是东亚恐怖片一款集大成之作。据说三个故事都是起于一定的民间传说，画面风格叙事方法各有不同，但对于死亡执念的主题贯穿始终，映证了在东方恐怖片的主流永远都是怨灵冤鬼。相比较后两部，第一部《轮回》借助的是泰国的民间传说，对于我们来说惊悚的成分要小一些。韩国的《回家》恐怕是罕见的以冤鬼角度来描述故事的恐怖片了，妻子究竟为何失踪的悬念带到最后，皮箱里的碎尸给以解释的同时影片戛然而止，带给观众的是持久的惊惧。而黎明饰演的那个



陪伴妻子尸体三年的痴情丈夫，让人更多感到的是那种阴沉，压抑的环境对观众心理造成的影响更甚于恐怖片本身的惊骇效果。到这一部分的结尾，骤然一反的画面令观众一下子难以判断夫妻两个究竟谁才是死人，又通过对夫妻俩人中医身份的刻画，利用中西方医学的差异来混淆两人生死的真相，从而使故事的悬疑增加了多义性，也给观众留足了自行解释的余地。以一斑而窥见全貌，不敢接触东方恐怖片的观众可以尝试一下观看《三更》，测试自己的胆量究竟是否观看更为骇人的恐怖片。

File.21 零（ZERO）
出品：TECMO
机种：PS2
发售日期：2001 年 12 月 13 日

1986 年 9 月 24 日，雏咲真冬为了寻找自己的恩人和老师，有名的小说家高峰准星而来到了森林深处的村落"冰室邸"，但是当他一路进这幢阴森恐怖的院落，却再也没有离开过。为寻找哥哥，深红也跟着来到了冰室邸。在地上她拾到了哥哥留下的相机，在这特殊的相机镜头里，可以捕获到无数鬼魂的影子。正如同这幢错综复杂的院落一样，这里曾经发生过的恐怖的事变成了一个谜，好像村民们都被一个"缚绳女巫"所害，而哥哥的失踪更与其有关。害怕的深红已经没有了退路，她只能在这个鬼影瞳瞳的院落里一步一步的前进，只有找到"缚绳女巫"的真相才有救出哥哥的可能……



相对于《生化危机》为PS作出的贡献，《零》也可说是提升PS2恐怖游戏水准的佳作之一了。TECMO出众的3D图像技术展现在恐怖游戏上，提供突出的视效和不亚于电影的恐怖氛围是自然而然的，更为重要的是，玩家第一次在游戏平台上全面感受纯粹的日式恐怖。像这样正面表现幽灵鬼怪的游戏并不多见，而最为难能可贵的是，保证游戏惊悚氛围的前提下，以相机拍摄作为战斗的方式也堪称创举，主观的相机镜头能够丝毫不减弱一般恐怖游戏里因为战斗而冲淡的恐惧感，抓拍鬼魂的设定更在阴森恐怖的游戏环境下制造了不用时限来强行催化的紧张感。游戏的结尾并没有像一般同类游戏那样以解决最终关底而草草了事，"缚绳女巫"受害者的真相和真冬留下陪伴她的结尾为故事增添了一份感人的力量。今年的11月27日，续作《零 红蝶》即将面世，从目前公开的影像来看，将会在双生儿之间发生的悲剧上作文章，而更进一步强化视效和游戏系统的《零 红蝶》，无疑会是偏爱恐怖类游戏的玩家这个冬季最为期待的作品。

File.22 回声之夜（Echo Night）
出品：FROMSOFTWARE
机种：PS
发售日：1998 年 8 月 13 日

1973 年，美国。

理查德收到了一封信，里面有一把小到几乎难以看见的钥匙，并且还有来自父亲一些不明意义的话。为了探寻究竟，理查德来到了二十四年前在大西洋上失踪的游轮"奥尔菲斯号"上，沉寂的船室中，到处游荡着当时的富豪洛克维尔一族的亡魂。理查德一一将他们解放，然而事件背后的黑影却一直若隐若现，理查德不得不经历一次时空转移的恐怖经历……



一般来说，电视游戏玩家不太愿意接受主观视点的游戏，然而自从《神秘岛》在家用机上移植之后，主观视点的冒险游戏也成为恐怖游戏一个重要的分支。《回声之夜》和《神秘岛》一样，着重的是解谜部分，对于亡魂的刻画并没有往惊吓玩家的方向去制作。然而，游船上安静的环境，亡魂的轻声慢语，以及从屏幕上感受到的主人公缓慢的行动，都带给玩家极为突出的压抑感。以PS的机能，是无法像现在的《零》一样逼真地表现鬼魂，《回声之夜》相对较为粗糙的画面更加强了主人公的孤立感。如果说《零》之类的鬼怪游戏是因为恐怖而使一些玩家难以往下进行的话，《回声之夜》却以彻底的压抑令



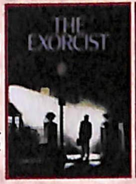
玩家难以坚持通关。到了二代，增加了尾随主人公的女性幽灵，并且会时常让她掐住主人公的脖子来制造恐怖，主人公没有其他的应对方法，只有开灯或者逃跑，这看起来似乎是受到了《钟楼》的启发，但一代所具有的混沌氛围却也在一定程度上被削弱了。

六、宗教

File.23 驱魔人（THE EXORCIST）
导演：威廉·弗雷德金
领衔主演：艾伦·波士汀、麦克斯·冯·希多
上映日期：1973年

女演员克丽斯带着十二岁的女儿丽到伦敦作演出，但是她想不到厄运找上了她们母女。丽的身上接连发生了奇异的变化，她时而在空中飘游，时而变得力大无比，并且时常形容狰狞，口发秽语。克丽斯求助于医生及心理学家都无济于事，无奈只能向乔治敦大学的戴神父求救。然而戴神父告诉她的事实却令她魂不附体：她的女儿身体正被恶灵占据！戴请来了一位资深驱魔法师，他们向丽体内的恶灵发出最后通牒，但丽身上的诡异行径却变得越来越剧烈……

这部影片改编自一起真实事件，1949年马里兰州一个十四岁的男孩约翰在她阿姨离奇死亡后行为古怪，并自称是多萝希阿姨。一名天主教神父用圣水与十字架为其驱魔，但情况却越来越糟，约翰身上开始出现了红色的记号。





这起事件惊动了圣路易斯大主教，他派出了耶稣会士劳伦斯为约翰进行正式的驱魔仪式。然而仪式结果不甚理想，恶灵仍在约翰体内。劳伦斯被迫研究古籍，在翻阅了1870则有关驱魔的报告后用特制的项链终于赶走了恶灵。而当时身在乔治敦大学求学的威廉·彼德·布莱迪也在20年后根据这一事件写成了小说。也许有些观众在观看过这部影片后会觉得名不属实，难以相信这就是“世界上最吓人的影片”，然而在西方世界，有着宗教背景的观众，当时被这部影片吓晕的人却不在少数。也许是因为上世纪70年代批判伪科学的风潮还没有形成，也许是因为在那个年代里能在屏幕上逼真地看到恶灵附体的机会不多。不过无论如何，《驱魔人》作为大多数恐怖片的先驱，对于恐怖电影的影响是极其深远的。看过香港电影《山村老尸》的一定会对那个头部180度旋转的镜头心有余悸，而这个镜头正是来自于《驱魔人》；时至今日，《咒怨》里伽椰子从楼梯上快速爬下的镜头也显然借鉴于《驱魔人》里小女孩像蜘蛛一样爬行的镜头。《驱魔人》对于世界恐怖电影浪潮的形成功不可没，在1974年获得第10届奥斯卡两项大奖以及四项金球奖和英国电影学院大奖等诸多荣誉，加上历年评比恐怖电影之最《驱魔人》都位居榜首，也奠定了它在世界恐怖电影之林中的无上地位。

File.24 寂静岭（Silent Hill）
出品：KONAMI
机种：PS
发售日：1999年3月4日

为了难得的休假日，哈利带着女儿来到了度假胜地寂静岭。在即将到达时发生了车祸，而当他醒来之后，女儿夏莉却离奇失踪。为了寻找女儿，哈利开始在白雾茫茫、鬼怪出没的小镇上探寻，然而，他却没有想到，寻找女儿的过程变成了无意中涉及到一个邪恶的宗教……

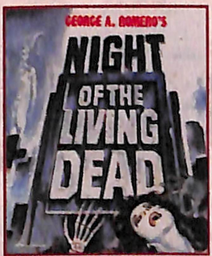


《寂静岭》是《生化危机》之后，科乐美在PS上达成的又一个恐怖奇迹。虽然在画面表现上无法和后来的二代以及三代相比，但在这款游戏里出色运用的镜头和震动效果让次时代玩家获得了一次难忘的恐怖体验。正如同日本其他游戏一样，《寂静岭》在游戏的表面之下却在表现着游戏制作者的人文思考。《寂静岭》的故事设定参考了大量的宗教典籍，游戏中邪教的设定事实上也是对圣经天使崇拜的一个改编。《寂静岭》游戏本身也是得到许多欧美恐怖小说的启发，到了二代更是将游戏的载体赋予了心理恐怖电影的内容。三代和一代前后连接，进一步解释了一代教会各种秘密，然而，整个系列还包含着许多未知的谜，等待四代完全的解释。和其他的恐怖游戏相比，《寂静岭》更多了一种文化底蕴，它就如同RPG领域的《异度装甲》一样，不能浅薄的以游戏性来评价的。在《生化危机》已近式微的今天，《寂静岭》代表着家用游戏主机恐怖游戏的最高境界。

七、复活

File.25 活死人之夜（Night of the living dead）
导演：乔治·罗梅罗
领衔主演：达尼·琼斯、朱迪斯·奥德

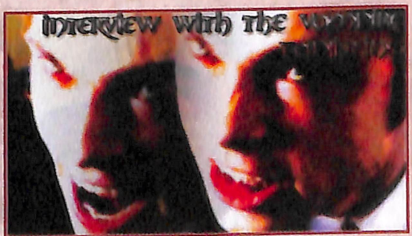
约翰尼和巴芭拉前往宾西法尼亚州的一个小镇去给父亲上坟，然而在他们前往途中，一颗人造卫星从天而降，放射出的射线使坟墓中的死人苏醒，他们到处寻找着作为食物的活人。两人一路逃进了农场的一幢房子，屋外就是那些摇摇晃晃的僵尸，正在一步步接近他们。他们发现，只有用枪击碎这些僵尸的头部才有可能彻底终结其生命，但面对这么多冰冷的杀人恶魔，他们是否还能逃的出去呢……



《活死人之夜》是一切僵尸电影的鼻祖，可以说到今天为止所有视觉娱乐品种出现的僵尸题材都或多或少地受到这部电影的影响。从剧情来看，我们也不难发现《生化危机》和《EVIL DEAD》这两部驰名的僵尸游戏的灵感所在，而在世界摇滚天王麦克·杰克逊的MTV《Thriller》表现也完全是《活死人之夜》的情节，僵尸电影作为恐怖电影特有的一个类型，似乎是观众永远看不腻的题材。

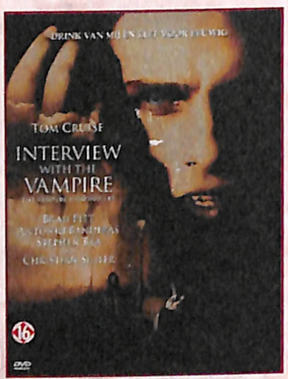
File.26 夜访吸血鬼
（Interview with the Vampire: The Vampire Chronicles ）
导演：尼尔·乔丹
领衔主演：汤姆·克鲁斯、布拉德·皮特、克丽斯丁·邓斯特
上映日期：1994年

从久远的中世纪开始，黑暗中行走的吸血鬼就一直作为人类社会地底的一道侧影存在着。18世纪，路易斯安娜州年轻的庄园主路易斯在丧妻失女之后痛不欲生，脆弱的他在这时遇到了吸血鬼莱斯塔特，并被迫成为了吸血鬼的同伴。保留着一份天良的路易斯不肯吸食人血，只以动物的血维生，而把他掌握在指掌中的莱斯塔特下定了决心要让他变为真正的吸血鬼。两人游历到新奥尔良，在那里遇上了天真可爱的小女孩克罗迪娅，路易斯终于控制不住自己，开始吸食小女孩的血，而莱斯塔特也趁机把克罗迪娅变成了吸血鬼，他们三个组成了奇特的家庭。几十年的时间转瞬即逝，三个吸血鬼面容没有任何的改变，但在路易斯和克罗迪娅的心里，却越来越憎恨莱斯塔特——这个剥夺他们自由并且风度翩翩的魔鬼。为了和路易斯一起离开莱斯塔特，克罗迪娅骗他喝下了死人的血，并将其刺死扔进沼泽。但是在他们准备前往巴黎的时候，面目全非的莱斯塔特却再一次出现在了他们的面前……



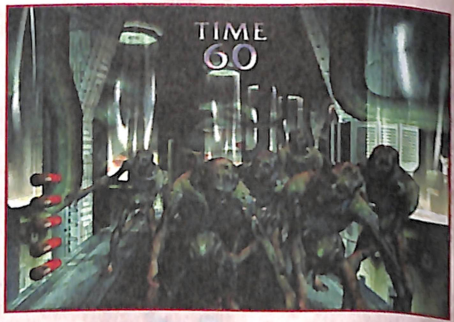
这部影片过于豪华的演员阵容让人容易将其视作简单的偶像电影，但

剧本的精致和演员的出色表演足以为自己正名为最优秀的吸血鬼电影之一。在克鲁斯压倒性的天才表演面前，性感偶像皮特显得苍白无力，然而正是这种处于弱势的形象，却越发突出不死的莱斯塔特所带来的惊悸。当路易斯终于“消灭”莱斯塔特之后，故事转向了剧院里以阿芒德（同样由另一位著名的性感偶像安东尼奥尼·班德拉斯饰演）为首领的吸血鬼一族，开始反映吸血鬼世界的情感冲突，克罗迪娅最后也在这场冲突中被处刑于阳光底下。影片最后，路易斯再度遇到莱斯塔特和另一个渴望变成吸血鬼的青年，故事就这样保留了一个循环开放的结局。和另一部著名的吸血鬼电影《吸血惊情四百年》比较，两者都在用浪漫的笔调描绘吸血鬼的故事，实际上带着中世纪欧洲印痕的吸血鬼传说，在任何一个领域总会被当作幻想而非恐惧的对象对待，在游戏中也同样如此。

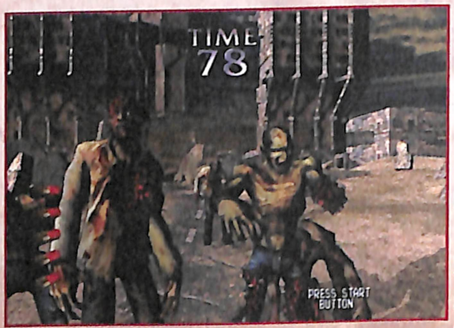


File.27　死亡之屋2（The house of the dead2）
出品：SEGA
机种：DC
发售日：1999年3月25日

1998年12月，秋里安博士的人类毁灭计划被两名特工“ROGAN”和“G”破坏，但是，这一幕惨剧根本没有终结。一番腥风血雨再度席卷了平静未久的人间，这一次的幕后又是谁在操控着呢……



《死亡之屋》作为最成功的光枪射击游戏，在这一领域的地位无人可及，它也是第一款登上大屏幕的射击游戏。相对于这款游戏的题材，射击给人带来的快感是此作最受人称道的地方。即便有以后更强调射击精度和拯救人质的同类型游戏《沉默狙击手》的出现，但在这一类型上表现得如此完美的作品也只有《死亡之屋2》可以当得起无出其右的赞誉了。借助NAOMI生成的图像异常精美，多路线的选择提供了最高的重复可玩性。相比较而言，在Xbox上面世的《死亡之屋3》画面的表现已经达到了主观射击游戏的历史高峰，但过分追求射击爽快感却使这一代丢失了以前对射击精度高要求的优点，同时路线的变化也有所减少。《死亡之屋》作为特殊的恐怖游戏，也许并不能给玩家带来恐惧，但同样能够刻下最深的印象。



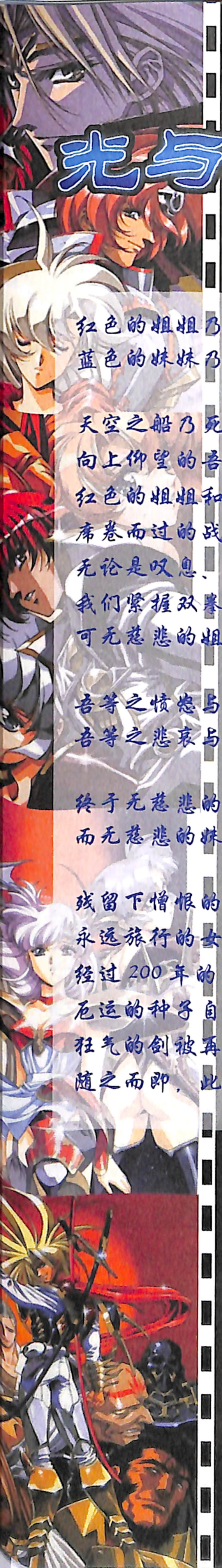
HORRIBLE MAGIC CUBE



THE SUM OF FEAR

文：卡伦

大厨手记



光与暗交织的战歌
——“《兰古利萨》”系列漫谈

红色的姐姐乃无慈悲的女王，只持着威严俯视着我们
蓝色的妹妹乃无慈悲的战士，只持着冷漠俯视着我们

天空之船乃死神之翼，将吾等之灵魂运往地狱
向上仰望的吾等被虐者，充满着怨火藐视天空
红色的姐姐和蓝色的妹妹，二人并列在夜空中
席卷而过的战火将一切都变为虚无
无论是叹息、悲伤、愤怒、欢乐……
我们紧握双拳，我们将箭飞射
可无慈悲的姐妹漠视着，依然继续其生存之道

吾等之愤怒与此天空，众之大地皆燃烧殆尽
吾等之悲哀与此天空，众之海洋皆万尺寒冰

终于无慈悲的女王，被驱逐此地巡游四方
而无慈悲的妹妹，静静地沉睡等候姐姐

残留下憎恨的语言，向着被冻结的星之世界
永远旅行的女王
经过200年的岁月，再度飞舞在这片大地上
厄运的种子自此扎根
狂气的剑被再度挥舞
随之而即，此世的一切皆被剥夺……



不知不觉间，距离《兰古利萨V 传说的终结》的推出已经有五年多的时间了，其推出续作的可能性如今已变得微乎其微，而这一曾在中国风光一时的系列也已渐渐地被人们所淡忘。但对于包括卡伦在内的众多《兰古利萨》FANS来说，光之女神与混沌之神、暗之王子与光辉的末裔、圣剑兰古利萨与魔剑阿鲁哈萨特的传说，这些都是将会永驻你我心底的美好回忆。在此，就让卡伦引导各位再度回到那个剑与魔法的宏大世界中，去重温一下那幕幕壮丽的篇章吧。



与一些玩家想象中不同的是，"《兰古利萨》系列"的起源其实并不是于MD上推出的一代，而是于1987～1988年在PC—8801、PC—9801上登场的三部战旗类游戏——《艾路斯利多》(エルスリード)、《盖亚的纹章》(ガイアの纹章)及《ガイフレ ム》。这几部作品中的故事发生年代大致与《兰古利萨Ⅲ》相同，但相比正史而言，其情节和世界观在许多地方与后者都有着非常明显的区别，我们只能将其归结为"野史"而已。

系列真正的开端始于1991年4月26日，MASIYA公司以《艾路斯利多》的世界观为基础，在MD上推出了《兰古利萨》，后又将一代移植到PC—E上，命名为《兰古利萨 光辉的末裔》，并在某些细节方面进行了改进。虽然其在当时凭借独特的系统及漆原智志的超唯美人设得到了玩家的普遍好评，但以现在的目光来看，无论是系统、画面、战略性等都极为一般，而剧情更是单纯的"王子复仇记"型，其中能给人留下一些印象的，大概只有瓦尔柯夫为了掩护雷迪而死，以及颇具性格的达鲁西斯帝国黑骑士兰斯吧。不过最重要的是，它奠定了整个系列世界观及操作系统的基石，指挥结界、转职、佣兵制等都是由此延续而来，以后几乎没有经过什么大的改变；而光之末裔与混沌之神卡奥斯、圣剑兰古利萨与魔剑阿鲁哈萨特之间的对峙更是成为了全系列不变的主题，这才是一代的最大贡献。

1994年8月26日，《兰古利萨Ⅱ》在MD上登场，一年后其强化版本《Der 兰古利萨》又分别移植于SFC与PC—FX上，更于后一版中加入了大量精彩动画与人语配音。同一般的强化版不同的是，《Der》相比起MD上的二代来说几乎可以说是两部不同的作品，多线式剧情虽非其首创，但《Der》却将这一系统发挥到了极致，甚至直到今天还没有几个游戏可以与其比肩。在游戏中，玩家可以自由选择光明、帝国、魔族、霸者等多条路线，而每条路线的故事都足以拿出来单独做一个游戏，众多性格鲜明的角色更是给人留下了极其深刻的印象。



以在下的观点来看的话，《Der》的剧情最成功的一点，以六个字来说就是：善非善，恶非恶。雷卡尔特帝国是我军最强大的敌人，但看看帝国的四大军团长，又有哪个称得上是恶人？深受部下爱戴，始终坚持着骑士道信念及拥有不屈意志的青龙骑士团团长利昂；背负着父亲在战场上逃跑的耻辱而英勇奋战，即使在最后时刻仍坚守阵地的炎龙军团长巴尔卡斯；原本被无数人痛恨唾弃的黑龙魔导师军团长依克贝尔多，在最终战时也为了保护主角们而与混沌神卡奥斯一同消失在异次元中，其临终前向自己的老师——大魔导师杰茜卡说出的那句"再见，吾师"更是让玩家对其印象彻底改变；就算是冷酷无情的冰龙兵团长伊麦尔达，在其性格上也有其可取之处，甚至冷静想来，她在战场上所做的那些看似残酷的事情其实正是将领必须要做到的。

而雷卡尔特帝国皇帝贝伦哈尔特呢？对于走光明路线的的主角们来说，想要以武力来将整个艾路萨利亚大陆统一的他无疑是不得不与其对抗的死敌，可是，谁又能说他所做的一切是错误的呢？用政治和外交的手段使各国关系趋于和缓，然后一步步联合至统一，这是被大部分人所认可的统一之道；而以军事武力征服所有的国度，使艾路萨利亚迅速成为一块统一的大陆，这则是贝伦哈尔特所选择的统一之道。两者究竟孰对孰错，当初田中芳树在《银河英雄传说》中曾用了十卷来讨论这个问题，但最终还是没有得出一个答案。一个人的正义，对于另一个人而言也许便是邪恶；一个国家的光明，在更多的国家看来或许便是黑暗。可以肯定的是，政治统一的做法是正确的，因为它能够避免大量的流血和牺牲，可是，贝伦哈尔特的做法难道就是错的吗？秦皇嬴政指挥大军统一六国时曾遭到了全天下的反抗，但他在历史上的地位与留下的功绩又是如何？和平的方式不只有一种，但遗憾的是，只有最终获取胜利的人才有资格宣称自己掌握正义啊。



至于主角艾尔文这个人……大概没有人能给他定性吧。而原因只有一个，因为令他作出所有抉择的，就是玩家自己。自《Der》一出，"霸者"便成为了多数玩家最喜欢进行的路线，至于这反映了人心底内的哪种潜意识，笔者不是心理学家，也懒得对此进行什么学术研究。不过单就表现力说来，"霸者"路线无疑是给人留下最深印象的。相较而言，卡伦最喜欢的是SS版的新增结局《孤独之王》，铺天盖地的战火与喊杀声中，先前曾一同并肩奋战的战友们的鲜血将艾尔文手中的圣剑与魔剑染得血红，甚至就连他最爱的女孩也死在了自己的剑下，而惟一跟随他直到现在的挚友海恩，也在最后为了保护他同依克贝尔多同归于尽。在这场最终之战后，妨碍艾尔文统一大陆的障碍已经被全部消除，可是这位未来的王者此时却一个人孤独地走在河边，落日的余辉将其寂寞的背影拉得又细又长。他两眼无神地看着前方，一遍又一遍地呼唤着哪些令其永远都无法忘怀的名字。



"洛加、雪莉、基斯、杰茜卡、海因、莉安娜……莉安娜……"

对于大多数中国玩家而言，MD版的二代是他们最先接触到的《兰古利萨》系作品，而SFC上的《Der》则将这一系列在国内的影响力提升到顶点。除了由于原先MD版二代制作小组的解散而导致的多佣兵系统的取消以及战斗画面上的些许缺憾外，毫不夸张地说，《Der》可以算得上是"《兰古利萨》系列"的最高峰，无论其剧情、配音、角色设计还是人物性

格的塑造都无懈可击。1997年7月31日，收录了PC－E版本一代与PC－FX版本二代的《兰古利萨Ⅰ+Ⅱ》出现在当时的主流机种PS上，并将一代也加入了配音与近三十分钟的动画。而一年后，这部合集又于SS上推出，其中的《Der》更是又增添了多个结局，为这一代的最终版本。以笔者看来，《Der》完全有资格居于所有S·RPG游戏的前五位。不过可惜的是，这座金字塔实在是过于高大了，以至于它的后来者无论如何也无法超越自己的前辈，只得在其之下无奈地仰望着。对于广大《兰古利萨》的FANS来说，尤其是在此系列已终结的情况下，大概是他们永远都无法弥补的遗憾了……

1995年，MASIYA召开新闻发布会，宣布《兰古利萨Ⅲ》将于年内在SS上发售，在游戏发售前公布的那段开场动画之精美令人惊叹，而同时公布的由漆原智志设计的众位角色更被许多人认为是其迄今为止的最佳人设，更重要的是，MASIYA决定将本作的战斗系统由回合制改为半回合半即时制，并将战斗画面改为全3D，这点引起了许多人的兴趣。随着发售日的临近，众位FANS的胃口也被吊得越来越高，终于，在1995年10月18日，《兰古利萨Ⅲ》揭开了自己神秘的面纱。许多玩家在游戏发售的当天便排队将其迎回了家，并怀着兴奋的心情拆开包装把盘放到了SS里面。但是，没过多久，吃惊的表情便浮现在了他们的脸上。

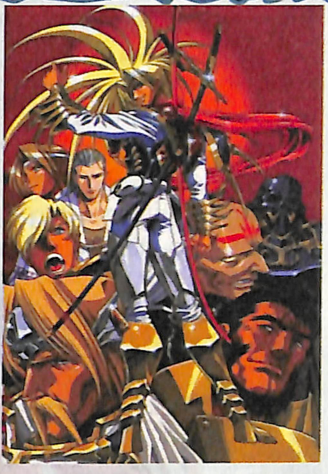


变化太大了！这就是笔者在初次上手《兰古利萨Ⅲ》的第一印象。相较于前两代而言，三代在战斗方面的改变完全可以用"翻天覆地"四个字来形容。首先是所谓的半回合半即时制，玩家要在每回合前下达移动、魔法、道具、特技等命令，然后敌我双方同时行动，一经遭遇即进入战斗画面。不过，SS的机能不足使得电脑AI的思考速度极为缓慢，几乎到了令人发指的程度，尤其是到了游戏后期敌军数量庞大的时候更是令人难以忍受。而本作的转职系统也有所变化，只要角色曾经增加过某种职业，那么在每场战役开始前都可以随意在自己所拥有的职业中进行转职，而到达指定地点后再配置佣兵的处理加上前者更是使游戏的难度大大降低。虽然说三代的剧情颇为不错，女主角选择系统更是大受好评，但以上的种种缺陷却让这一作招致了玩家的极大不满，一时间恶评如潮。虽然说制作小组求新求变的决心及想法值得赞扬，但他们走得实在是太远了，市场是衡量一个游戏成功与否的最好凭证之一，而三代显然是一部失败的作品，若非如此，MASIYA也不会在后两代中将战斗系统再度恢复到以前的样子了。

不过，单就剧情来说，三代却可以说是经典中的经典。本作的故事发生在前两作之前，描述了圣剑的起源及光之末裔的诞生，而其世界观设定之宏大更是前两作所无法比拟的。本次的战争不像前两作只局限于两三个国家，而是将战火蔓延到了整片艾路萨利亚大陆，以利古里亚帝国强袭拉卡斯帝国浮游城并令其灭国为导火索，艾路斯利多、利古里亚、巴拉尔、高尔夏、魔族等各种势力或为结束战争或为争夺大陆霸权或为在战乱中趁火打劫而在这片大陆上掀起了血雨腥风。而三代最出色之处就在于在这场战乱中成功地描画出了众多可歌可泣的篇章。因心爱之人为己而死而被魔剑迷乱心智成为下代暗之王



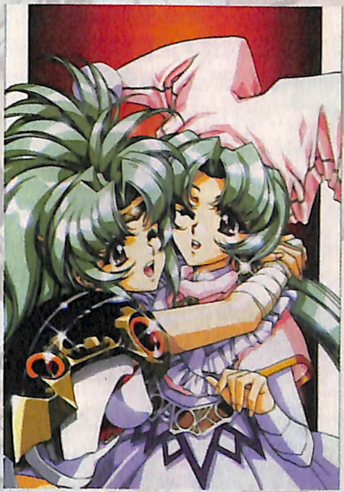
子的利古里亚元帅阿鲁迪缪拉，其在恋人和部下的呼唤下觉醒的那一刻无疑是《兰古利萨》史上最激动人心的时刻之一；基克哈尔特王为了令大陆早日得到和平，毅然决定将自己的灵魂与破邪之剑融合从而令圣剑兰古利萨诞生的决意也分外令人感叹；血红夕阳下，芙蕾娅公主悲伤地跳河自杀的那一刻更是引得无数人一次又一次地想要将其说得以避免此悲剧的发生。另外，若论三代最悲惨的角色，则非黑骑士杰利奥鲁莫属，如同迪哈尔特兄长般的他在序篇后便被虫使拉古所控制，成为其手下的杀人工具。而当他被众人救出恢复心智时，却因强行将脑中的毒虫取出而只剩下了数天的寿命。在自知时日无多后，杰利奥鲁恢复了黑骑士的装备，来到了从其消失后便一直在教堂为自己的安全而祈祷的恋人蕾雅面前。



"杰利奥鲁已经死了，他临死前叫我将这条项链交给你，'忘记我，去找更好的人一起生活吧'，这就是他想让我告诉你的。"

在恋人的痛哭声中，杰利奥鲁默默地转身离去，那如骷髅般的黑面具隐藏下，泪水自其脸旁悄悄滑落。

至于游戏的剧情之曲折更是引人入胜，这也是三代的最大亮点之一。大陆最强之国拉卡斯的一夜间灭亡；魔族出现后两军面对共同敌人时的暂时休战协同抗敌；阿鲁迪缪拉拿起魔剑，众多魔物臣服在其脚下欢呼新王子的诞生等时刻无不给人留下了深刻的印象。但如果像网上有些朋友说的，三代的剧本无可挑剔那就有些言过其实了。本作剧本的最大败笔便是众位主角的性格塑造不佳，或苍白无力或流于形式。主人公迪哈尔特在极帅的相貌下压根儿就看不出来什么个性，几位女主角中也只有露娜和芙蕾雅给人留下的印象比较深刻，莉兹妮、迪亚莉丝、索菲亚几乎没有什么与之相关的情节，而皮埃尔、银狼、路因等人自从成为同伴后也和透明人没什么区别了，比起众多性格鲜明的反面角色，我方角色的性格设定完全可以用"不及格"三字来形容，作为文学作品来说的话这是最为忌讳的。



事实上，MASIYA的构思从整体上来说是不错的，但当时的技能限制加上其某些方面的欠考虑（如升级药和无限金钱秘技的并存）则使他们心目中的《兰古利萨Ⅲ》变为了系列中最失败的一作，本系列也正是由此走上了衰败及至黯然退场的道路。时至今天我们不仅会回想，假如MASIYA的设计师能够沿着三代的思想走下去，并在之后的几代中逐渐令此系统成熟起来的话，那《兰古利萨》说不定会走上一条崭新的道路。但事已至此，说得再多想得再好也已于事无补了，我们能做的，只能是感慨MASIYA当时的一念之差吧。

1997年后推出的《兰古利萨Ⅳ》本应是一部精彩的作品，它将战场首次转移到了盖亚大陆之外，也就是与其毗邻的依雷斯大陆，主角兰迪乌斯也不再是身负高贵血统的"光辉的末裔"，而只是一位普通的青年（事实上并不普通，但兰迪乌斯的真正身世在五代中才会被提及）。《兰古利萨Ⅳ》汇集了系列传统的战斗系统；《Der》的多分支剧情；三代的女主角选

择系统，再加上与本作中登场的新鲜血液——“判断值”这一为了提高难度而加入的要素等等，几乎将各系列之所长集于一身。但因其推出过于仓促（在之前厂商公布的资料中，四代游戏中应该穿插有大量动画的，但在成品中我们却一段也没有看到），才使得一部“理论上”的经典之作无论在各方面的表现都只能属于中等水平，令人不禁叹息不已。

当初在四代最初公布消息时，最让玩家期待的便是多分支路线的回归了。也许是因为当初《Der》的多线剧情给人留下的印象太深的缘故吧，玩家们都希望在四代中能够再度重温那段令人神往的时光，但遗憾的是，本作的分支最多也只能算是中规中矩，而且路线也只有三条，与二代分支路线之复杂以及每条路线剧情的精心打造不可同日而语。更令人不满的是，不知MASIYA是出于何种考虑，四代里竟然没有加入《Der》中最受欢迎的“霸者”路线，这让一大批向往“圣剑魔剑一手抓，帝国魔族一网打，女神魔神全灭掉，天下江山归我家”的朋友一下子便失去了很大一部分将游戏进行下去的动力。四代共分为A、B、C三条路线，A为最正统的勇者路线；B为投奔暗之王子伯赞鲁麾下，将原来的战友们几乎斩杀殆尽的魔族路线；而C则属于勇者路线的强化版，由于这条路线可收得的同伴最多，情节最为曲折，而且AB中留下的众多疑问也在这里得到了解决，因此被公认为是四代的真·路线，而五代的世界设定也验证了当时众位玩家的推测。



与C路线比起来，AB两条路线的剧情都无法让人满意。A失在张力不够，在游戏中前段埋下了太多的伏笔，但最后却只是草草结束；B则失在处理过于随意，前期的铺垫不够，主角投入魔族后仿佛一下子变了一个人似的，缺乏其心理由光明到黑暗的过渡。令《皇家骑士团2》中的德尼姆性情大变的是那场惨绝人寰的屠杀，令《FF Ⅶ》中的萨非罗斯由英雄变为恶魔的是在尼布尔哈姆自己身世之谜的揭开。但兰迪乌斯呢？在其作出那个选择之前我们一点也看不出来他心底有着任何野心或阴暗之处，所以当其决定跟随伯赞鲁时就会给人一种突兀之感。事实上，在《Der》中也有这方面的问题存在，这样我们就只能将其归结为《兰古利萨》剧本作者的功力不足了。而B路线的另一个败笔，便是在那短短的四章内，投靠黑暗阵营的兰迪乌斯等人与原来同伴之间的冲突过于平淡，直至今天，当我们回想起雪莉公主临死前在艾尔文怀中说出的那段话语，回想起莉安娜的灵魂对成为霸者的恋人露出那最后的笑颜时依然会唏嘘不已。可惜的是，四代B路线中这样戏剧性的场面实在是少之又少，白白浪费了那数次和原战友对抗的机会啊。



与四代的总体评价一般不符的是，本作C路线的剧情可以说是出乎预料地优秀，



也许会有一些朋友不同意我的看法，但如果您到日港台比较公正的论坛上去看看的话，就会发现许多人对它的评价之高。其中对几位女性心理的刻画是本路线最大的亮点：安杰丽娜面对两难抉择时悲伤的决意；雪露法尼尔一方面暗恋主角，另一方面却又不得不迫于父王的压力率兵追杀兰迪乌斯与自己的妹妹，其心中的矛盾及左右为难的立场在游戏中表现得淋漓尽致；除此之外，艾米莉与塞蕾娜对各自长官之间那种若隐若现的情感也处理得颇为出色。这些在《兰古利萨》整个系列中还是不太常见的。

在四代的结尾处，兰迪乌斯终于救出了被洗脑而成为驾驶魔动巨兵傀儡的义妹蕾伽尔，大阴谋家基扎罗夫也死于圣剑的光芒之下，而暗之王子伯赞鲁以及混沌神卡奥斯也再一次被重新封印入混沌中。至此，仿佛一切都已经画上了一个圆满的句号，但是……真的如此嘛？

在游戏光盘OMAKE目录下的两篇前传中，我们知道了威拉提督和兰方特将军在士官学校时的初遇以及当时还是青年的基扎罗夫是如何与邪神甘多拉基路签订盟约的。但兰迪乌斯的真正身世、基扎罗夫所进行的其他生化研究等游戏前期铺垫的谜团直到结束时依然未给玩家一个完美的答案。当初有人便将其视为厂商制作的不严谨之处而对MASIYA大加指责，但当《兰古利萨Ⅴ》的制作情报于1997年末公布时我们才恍然大悟，原来，那些都是MASIYA为了五代的推出而埋下的伏笔！

1998年6月18日，这对于广大的《兰古利萨》FANS们来说是一个既欢乐又痛苦的日子，《兰古利萨Ⅴ》在SS上登场的同时也宣告了这一持续了近十年之久的传说的终结。本作打破了系列每部作品的发生年代要相隔二百年的惯例，而是紧接着四代的后半部分开始，将故事仍锁定在了依雷斯大陆，而主角则是经过基扎罗夫改造的生化人西格马和兰姆达（两人的真正身份在游戏中会慢慢展露出来）。



本作最大的革新大概就是“行动值”这一要素的加入，在战斗中，玩家采取的每种行动均会消耗一定的行动值，根据与敌人相处位置的远近，玩家可以自由选择“移动”、“移动→攻击”、“攻击→移动”、“移动→攻击→移动”等多种战术，或者选择“终了”直接将所有行动值储存下来以尽快进行下次行动，而那时更是可以进行比平时更长距离的移动，这也令玩家在战斗中的行动一改前几代的模式化而变得更



富战略性。

在其他方面，《兰古利萨V》相比前面的几代也有一定的变化，其战斗系统中虽然延续了四代的判断值要素，但对其也进行了些微的调整。此外，在MD版《兰古利萨Ⅱ》中深受好评的混合带兵制也在本作中得以重现。虽然行动单位占用格数的差异、佣兵回复系统以及攻防修正值的革新让许多老玩家觉得不太适应，但总体来说，单论系统的话，五代确实达到了整个系列的顶峰，不过，这次其最受玩家诟病的，却恰恰是前几作中最受好评的剧情。

说老实话，笔者并不太想提起五代。在故事情节上我个人认为这是全系列中除一代外最差的作品。游戏中几位主要人物的抄袭现象严重，如西格马→希罗·唯、兰姆达→凌波丽，那个参谋赛罗更是从相貌到主张都是奥贝斯坦的翻版，克拉蕾特公主的民主思想无论是觉醒的起因还是实施的手段都好象来自于亚尔斯兰王子，甚至连那个"最终兵器"——蓝色之月佩利亚都与田中芳树的《七都市物语》中的设定如出一辙。虽然说前几作中也出现过这种现象，如二代的帝王贝伦哈尔特与《罗德岛战记》中的佣兵王贝鲁特；四代的威拉提督与《银河英雄传说》里的杨威利等，但像五代这样全方位"借鉴"的事情还是前所未有的。反面人物也好不了多少，莫名其妙登场的魔战三将军只是纯粹的恶，魔将军加艾鲁这个老头更是一点身为反面BOSS的气质都没有。即使看起来很酷的林法尔斯，比起前几作的利昂、阿鲁迪缪拉等同类角色来也根本算不了什么，相比之下，反而是白发男欧米加更有性格一些。

至于剧情方面，与四代的交相辉映其实是个不错的主意，但MASIYA的处理却让人颇为吃惊。里奇、蕾伽尔等人气角色就像凭空消失般并未在本作中登场；孪生公主甚至连配音都没有（我的雪露法尼尔……）；而其他风云人物，除了能成为同伴的兰方特元帅外，存在感也是相当薄弱，白白浪费了四代留下的宝贵资源。也许有人会说，五代最大的贡献就是说出了兰古利萨和阿鲁哈萨特两把剑的真正来历，但正是由于这画蛇添足，才令五代的后半部分感觉与前几代显得格格不入。

破邪之剑与真·破邪之剑；只有进入佩利亚内部才能控制卫星的不完全品与可远程控制魔动炮的钥匙。这就是以前一直被我们以圣剑和魔剑之命代称的兰古利萨与阿鲁哈萨特。也许对于只玩过五代，或者从五代才开始接触这个系列的玩家来说感觉不到什么，但对于那些曾经历过前四代为了这两把剑而掀起的数场血雨腥风的老玩家来说，却有一种别样的感觉在心头。是魔法与剑的奇幻还是科技与卫星的科幻？是持剑开拓历史的英雄还是被命运的丝线牵引着在舞台上跳舞的小丑？很遗憾，笔者在这里也无法说清那种感觉究竟是什么，只能说是一个曾经历过前四代那段史诗的老玩家在面对五代突变的世界观与所谓的"真相"时的唏嘘与感叹吧……



虽然五代的副标题名为"传说的终结"，不过之后MASIYA也曾想令这一系列再度复活，在1999年11月3日于DC上发售的《兰古利萨 千禧版》便是他们的尝试之作。本作的画面变为了全3D的形式，世界观也是直到最后才与前几作产生了一定的联系，而人设一职更是由凭借《钢铁天使胡桃》成名的介错取代了堪称为"《兰古利萨》之父"的漆原智志。不过本作最为令人吃惊的，是游戏的进行方式竟由系列一贯的S·RPG变为了SLG。出乎MASIYA意料的是，游戏一经推出便在广大的《兰古利萨》FANS之间掀起了轩然大波，感觉受到欺骗的他们坚决不承认本作是"《兰古利萨》系列"的作品，游戏的销量也是惨不忍睹。虽然之后MASIYA也曾在WS上出过本游戏的续作，并将游戏类型再度转会为S·RPG，并获得了还算可以的评价，但《兰古利萨》的光环，却在他们堪称"愚蠢"的决策下愈发地黯淡，直至完全消失……



传说结束了……在《兰古利萨V》的ENDING画面上，圣剑兰古利萨在清澈透明的湖水中留下了断裂的影子。自从那一刻起，陪伴了我们近十年之久的圣剑与魔剑长达千年的华丽篇章便落下了帷幕。

策马立于悬崖之上，披风被狂风吹起的黑骑士；手持圣剑与魔剑在光明与黑暗间迷惘的拼杀的红发少年；为了救回恋人的性命不惜用自己的灵魂交换的一国元帅；由于父亲的愚蠢而不得不悲伤地在战场上兵戎相见的孪生姊妹；还有那在世界树下拥吻在一起的少年和少女……这一切的一切，大概以后只能在梦中出现了吧……

在这里，卡伦谨以此文，献给所有曾为这首宏大壮丽的战歌而感慨过，为实现自己的梦想而驰骋于战场上的英雄们而心情澎湃过，为那众多可歌可泣的动人篇章感动过的朋友们。另外，也将其送给曾令我心动的雪露法尼尔小姐吧～

附录一：圣剑和魔剑的由来

1.诸神时代
2.魔法文明时代
3.艾路斯利多历时代
4.圣剑战争时代
5.异大陆时代

这就是贯穿《兰古利萨》历史的五个时代。

远在数千年前的魔导王国克里姆索尼亚时期，居住在赤之月克里姆索上的统治阶级对地球上的劳动阶级克里姆索兰达百般压榨，使后者生活困苦不堪。最终两阶级间的战争终于爆发，劳动阶级制作出试作品破邪之剑，作为开启最终兵器——人造天体佩利亚上的魔动炮的钥匙。战争最后以劳动阶级的胜利而告终，但世界也因此变得一片荒芜，魔导王国自此覆灭，可事情并未因此而止，赤之月克里姆索每隔二百年接近地球轨道而引起的磁场变化将沉睡中的混沌神卡奥斯唤醒，它通过混沌之门将大量魔族送往地上世界，战争因此遍及盖亚大陆。这就是五代OPENING中的诗篇——"红色的姐姐与蓝色的妹妹"的传说的由来。

数千年后，艾路斯利多开国王基克哈尔特为对抗暗之王子伯赞鲁手中的魔剑阿鲁哈萨特，毅然将灵魂与破邪之剑融合，就这样，光辉之剑兰古

利萨诞生了。光之女神露西利斯赐予基克哈尔特王后裔使用圣剑的力量，他们手持兰古利萨数千年来守卫着大陆的安宁，被世人崇敬地称为“光辉的末裔”。



而魔剑阿鲁哈萨特则像是谜一般的存在，人们除了知道它是混沌神达奥斯赐给伯赞鲁，并成为暗之王子的象征之外，关于它的资料在盖亚大陆数千年的史料上都没有记载。从圣剑战争几个方面留下来的资料来推测，阿鲁哈萨特追求的是绝对的力量，这一点在利古里亚帝国元帅阿鲁迪缪拉与雷卡尔特帝国皇帝贝伦哈尔特身上得到了体现，当他们显示出强大的实力后，魔剑便立即舍弃了当代的伯赞鲁，承认他们为其主人。另一方面，阿鲁哈萨特也是使混沌神卡奥斯复活的钥匙，与圣剑兰古利萨比起来，它的威力似乎还在其之上。但在离盖亚大陆不远的依雷斯大陆上，从克里姆索里亚后裔的口中，人们终于知道了魔剑阿鲁哈萨特真正的力量！

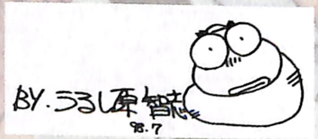
在魔导王国战争时，由于试作品破邪之剑只有在进入佩利亚内部之后才能进行对魔动炮的制御，而其动力则需要聚集数千人的思念之力。为弥补这一缺陷，克里姆索里亚人又在其基础上完成了可进行远程控制的真正的破邪之剑，它通过收集大气中的魔导力量玛娜送往佩利亚，作为魔动炮的发射能量。而这把真·破邪之剑，就是现在的魔剑阿鲁哈萨特！

魔将军加艾鲁通过阿鲁哈萨特，在临死前向佩利亚下达了最后的指示，让赤之月克里姆索与佩利亚撞往地球，毁灭整个世界。紧急时刻，五代的主人公西格马手持兰古利萨进入佩利亚，在最后关头冒死使用其体内的力量与兰古利萨产生共鸣，拯救了整个世界。

这，就是圣剑与魔剑的传说。

附录二：漆原智志对系列各作的感想

《兰古利萨》



我以前是属于动画人的阵营，开始接受漫画等动画之外的工作就是从这时开始的。当然游戏人物设定也是首次经历，当时我相当迷惘。动画与游戏的设计有些相似，但实际却十分不同。

动画当然是以画别人的事为前提，用简单的线构成，并必须形成便于立体捕捉的形式，有这种制约。而游戏的场合下则没有这种制约，也就是说什么都可以做。在多次试验错误的最后，我终于构成了现在的形式。

虽然常常听到“《兰古利萨》系列”的女性人物暴露度较高的反响，但我自己并没有特别意识到这点，因为海外幻想插图中的女性都是如此，虽然也考虑应到何种程度，但这仍是出乎意料的反应。让MASIYA看到设计时，有关人员说：“就让《兰古利萨》世界的巫女和精灵使尽管大胆些吧。”于是这以后就成了惯例。（笑）

《兰古利萨 II》

从MASIYA那儿接受设计的工作时，他们要求要与人物设定一同形成初步印象。此后我不断扩大了自己独特的风格，但这个阶段也有离开原定设定的情况。雪莉就是其中一人，她原本只是某些片段的随想，但不知不觉地就变成了今天顽皮的雪莉，所幸这也被接受下来了。

此外洛加的设计，本来是作为其它用途而画出的人，但作为恶人当时又不需要，所以就不用了。不过设计时下了功夫（实际上画这种人也很有趣），在《Der 兰古利萨》中要追加新人物，于是就请他再次出马了。洛加和索妮娅是兄妹却不相象，就是这个原因。

在制作二代的人物设定时，我的心中出现了很多新的想法，但由于游戏自身的限制，所以没有能一一付诸实现，到了后来的几代，这些构想才逐渐变成了现实。

《兰古利萨 III》

《兰古利萨》系列的情节在游戏世界内如按历史顺序排列，应是 III、I、II、IV、V。三代设计的人物数量是系列中最多的，而且从前想制作的 OPENING 动画也进行了修改，在系列中是很下功夫的作品。

真正暗中模索而开始的一代，经过二代之后，游戏的世界观终于在我心中定了形，因为在三代中，可以对以前认为会破坏世界观的危险因素进行挑战。例如，在雾风或银狼身上可看到的东洋风格或在迪亚莉丝身上设计了巨大的丝带，这种少女漫画的形式是我以前没有试过的。

迪哈尔特与二代之前的主人公们不同，看上去比较粗野，这也是以前就想设计的形象，那是我喜欢的 70 年代动画主人公具有的要素。所以迪哈尔特的原点也可以说是“我的理想形象”。（笑）

总之，做了想做的事的就是这个三代。

《兰古利萨 IV》



IV、V 是在与 I ～ III 不同的大陆上发生的，是另一个传说。前面说过，到了三代，一代中想作的事已全部都做完了，所以用这个机会试着摸索《兰古利萨》中别的可能性。

首先是设计方面，与以前的重重甲胄相反，考虑到行动方便而变更为简单的铠。结果虽有些 SF 风格，但在机械等出场的四代的世界中是比较好的，女性人物的衣装也设计为暴露度低的衣服。

接下来是人物使用的颜色。以前使用的是一看上去就很显眼且漂亮的褐色等，而在四代中则变为了以白、黑、红为基调的颜色。尽管不使用冷色系，但在三代中试验性使用的青色效果不错，所以绿发的雪露法尼尔和安杰丽娜是姐妹。

以下是两个题外话。里奇和二代的雪莉同样，因为我很喜欢，出于个人的情况，变成今天这种变动很大的性格。那么威拉提督的原型呢？……本想让富山敬来担当配音的。

《兰古利萨 V》

主人公是人造人，五代在系列中是异种风格的。当然辛苦也在这里，缺少记忆和感情的西格马和兰姆达不会丰富的表情，但没有感情的人物又会陷入缺少吸引力的进退维谷中，因此最低限度注意要和善，我采用了头发和服饰上用明亮的颜色进行补充，使之看上去很醒目的手法。克拉蕾特的外表当初是端着剑的样子，考虑了与西格马等人并列时的情况，于是又变成现在这样的形式。另外这次的三个主人公都有二面性，有时会看到与往常不同的表情。这些隐藏的部分在设计中应反映到何种程度，也是十分让人烦恼的。

林法尔斯也是我喜欢的人物之一，从真正强的男人不会被对手的剑击中这一观点来考虑，我把他试作为追求潇洒绝不穿铠的人，对这个以前从未有过的敌方人物的形象我感到十分满意。

此外我也参加了 OPENING 动画的制作，作为系列的最后作品，为了不留下遗憾而努力地工作着，对此我很有自信。

THE END

斑斓之书

thanks! 25th







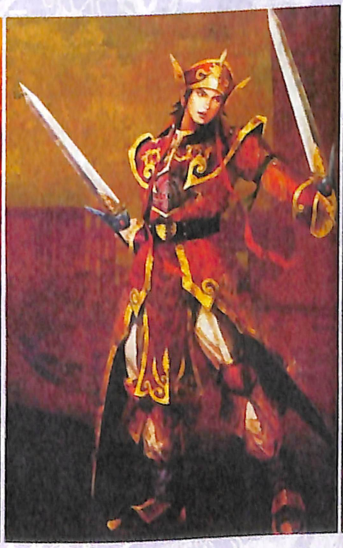
历史梦之舞台
二十五年之光荣



文：游戏蝴蝶工作组 姆博马

编：胜负师









文：游戏蝴蝶工作组 姆博马

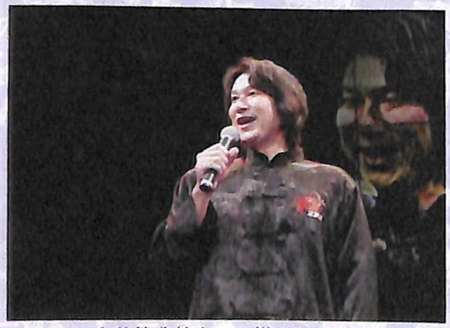
历史梦之舞台——二十五年之光荣

胜负师语：光荣的名字在中国可谓横贯TV与PC游戏界，这可能是因为光荣的很多作品中包含着深厚的历史文化内涵，更容易为中国玩家所接受。光荣成立至今已经有25周年了，可以说很多玩家都是在光荣游戏的伴随下成长起来的，本文的作者姆博马也正是一个典型的“光荣迷”。他用纸和笔描述着自己对于光荣的了解与理解，也代表许许多多和他一样的玩家为他们所喜爱的软件厂商献上的一份发自内心的祝福。请了解或不了解光荣的人跟随以下的文字，重温一下光荣25年来的发展历程吧。

KOEI，光荣，历史的梦之舞台。对所有熟悉历史题材和不熟悉历史题材游戏的玩家来说，这都是个熟悉的名字。从《川中岛合战》到《信长的野望》，从《三国志》再到《三国无双》……光荣为玩家塑造了一个又一个的历史传奇，而它自身也可以说是一个业界的传奇。25年前，光荣还是一家小小的家庭店铺，而四分之一个世纪之后，它已经成为以日本为基地、分支机构遍布全球的大型游戏软件公司，是电玩国度——日本一支不可忽视的重要力量。即便是曾经以PC GAME主打的光荣，如今在TV GAME界也起着举足轻重的作用。



梦之起源



▲光荣的造梦人——襟川阳一先生。

传奇总会在一个毫不起眼的地方开始。1978年7月，一家名为“こうえい·光荣”的小公司在日本栃木县足利市成立了。说是公司，其实却是一家小小的店铺，除了创始人襟川阳一之外，公司的雇员只有区区两人，经营项目则是买卖染料，一个极其寻常的街边行当。这名呱呱坠地的“婴儿”是那样的普通与平凡，让人无法对它的未来充满期望，但正像后来光荣所制作的游戏那样，历史和他们开了一个玩笑。

染料生意平平淡淡，甚至随时都会有破产的危险，但一切都在阳一的夫人——襟川惠子的介入下改变了。1979年，她在阳一的生日上送给了丈夫一件不寻常的生日礼物——一台MZ-80C电脑。这件礼物让阳一从此对电脑着了迷，光荣这家小小的染料店铺也因此而走上了软件开发的道路。

阳一是个聪明人，在大学时代曾经痴迷于历史小说和沙盘游戏的他对陌生的计算机语言也没有感到棘手。接触电脑之后的一个星期，阳一便初步的掌握了Basic语言。两年之后他制作出了光荣公司在游戏软件界的处女作，堪称是日本历史上第一款SLG游戏的《川中岛合战》。不知是上杉武田之战的历史背景激起了人们心中的遐想，还是新颖的游戏方式吸引了那些他们，总之光荣在业界首战中便打了个大胜仗。在获得丰厚的利润回报之后，同年的光荣经过改建扩大，推出了电脑专卖店和电脑教室，开始向一家软件公司逐步转型。

阳一同时也是一个幸运的人，因为他有一名精明能干的好妻子。惠子不仅启发了阳一对软件的兴趣，同时在公司的运营上，也给了阳一最有力、最可靠的帮助，正是由于她的奔走斡旋，默默无闻的光荣公司才开始在商业上受到了各家公司的重视。在妻子的辅佐下，阳一在事业上不断地取得进步。1981年到1983年短短的两年时间里，他们先后推出了《投资游戏》、《地底冒险》、《棒球锦标赛》等一系列SLG和RPG类型的游戏，其中还包括了之后成为光荣招牌系列的《信长的野望》第一作。此时的光荣已经成为了一家专业的软件制造商，而他们称霸SLG领域的日子也越来越近了。

霸业初成

1983年7月15日，是日本游戏业，也是全世界游戏业值得纪念的一个日子，任天堂公司在这一天推出了自己的家用主机“任天堂家庭电脑”，也就是我们经常提到的FC，FC在之后数年中统治着家用游戏机市场。然而这一伟大时刻在当时并未引起创业中的光荣公司的注意，襟川夫妇仍然在按照原来的路线进行着努力。1984年，他们将公司迁至神奈川县横滨市的日吉以求更大的发展。次年，光荣就推出了另一个足以名垂青史的SLG大作——《三国志》。在“历史梦之舞台”的号召下，随后几年的日本迅速刮起了一阵历史SLG旋风。1985年的《苍狼与白鹿》、1986年的《信长的野望 全国版》，1987年的《苍狼与白鹿2》，每一款作品都在给玩家带来惊喜。特别是《信长的野望》系列的第二作《信长的野望 全国版》在日本引起了前所未有的轰动，这一次成功不仅奠定了光荣在SLG领域的地位，而且也为随后他们在新领域进发埋下了伏笔。





1988年是光荣大发展的一年。这一年中光荣提出了“REKOEITION”（光荣新纪元）的口号，他们也真正的有了一片新的天空，那就是自己的出版机构。光荣开始大量发行游戏攻略本，这一举措有效地吸引了那些感觉SLG游戏操作复杂的玩家；同年美国分部也正式成立，游戏多以远东历史为背景的光荣开始踏入了北美市场；而这一年中更为重要的事件则是光荣踏入了家用游戏的市场。3月18日，2年前曾经席卷过日本的《信长的野望 全国版》推出了它的FC版，成为了家用机领域SLG游戏的领头羊。同年的光荣又以惊人的9800日元的价格推出了FC版《三国志》，虽然在当年日本十佳游戏评选中，光荣《三国志》败给了由NAMCO制作的同类型游戏《三国志——中原之霸者》（《霸王的大陆》的前作），但该作在销售上仍然取得了相当不错的成绩。新领域的诱惑这时候已经彻底吸引住了新生的光荣，新的辉煌也由此开始。

首先在电脑平台上推出新的游戏，获得一定成绩之后再改编移植到家用机，这便是随后很长的一段时间里，光荣公司所采用的发展策略。这一时期光荣推出了众多的SLG精品，《信长的野望》、《三国志》以及随后的《大航海时代》都堪称是游戏史上的经典，其他一些“编外”作品的制作水平也相当高。光荣质朴务实的游戏风格在这个阶段深深印入了玩家的心中。

上面已经提到，《信长的野望》是在其系列的第二作《全国版》时才移植FC的，而这一作也是真正令光荣名声大噪的作品。公司选择它作为先头兵进入家用游戏界，看中的正是它本身所拥有的用户群。这一点在当时很多人认为SLG游戏略微有些复杂的情况下尤其重要。《三国志》在与《中原之霸者》的交锋中败北便是一个最简单的例子。相比NAMCO的作品，光荣《三国志》更加追求对历史的符合（虽然这个历史是人们传记中的历史，而非史书的历史），在游戏设计上求实而严谨，但缺乏一点对历史的搞笑与戏说。像《中原之霸者》中买武器加武力，读书加智力的要素，当时的光荣是万万不会做出来的。不过光荣贵在坚持不懈，NAMCO在FC上制作两款成功的三国游戏之后，就基本退出了这个领域，而光荣则一直坚持着自己的路线，坚持用游戏向玩家灌输自己的理念。





1990年的《大航海时代》是另一个经典的开始。以葡萄牙航海家亨利王子的事迹为原型的航海故事很快吸引了一批拥护者。神秘的未知港口、暴利的跨国买卖以及与海盗之间的争夺，这些新颖的要素把玩家们又带回了15世纪那个发现的时代，光荣也在东方历史之外开辟了一条新的战线。FC上的《大航海》以超大容量出现，达到了FC机能所能承受的容量极限，可谓是FC游戏中的巅峰之作，而从质量上说，它也无愧于此称号。尽管它的光芒后来被PC普及时期出品的系列第二作《大航海时代2》所掩盖，但所有人都不应该忘记这个创举的诞生。

除了《信长》、《三国志》和《大航海》三款经典之外，同时期光荣还有许多为后世所称道的作品，如《苍狼与白鹿》、《水浒传》、《皇室血裔》、《维新之岚》等等。前3款游戏均和《三国志》类似，但玩法又有很多微妙的差异：讲述成吉思汗及其后人一统欧亚大陆故事的《苍狼与白鹿》在不同区域设置了不同的物产和兵种，强调了贸易的作用和兵种的相生相克，游戏还有独创的结婚生子系统，好让玩家的“家族”在历史长河中更为久远地存在；《水浒传》同《三国志》一样改编自中国古典名著，游戏目的却不像《三国志》那样把攻城略地作为惟一目的，游戏中的人气值不仅影响到玩家招揽将领的难易，还是达成游戏通关的一种重要条件，这种设定后来又被用在了“《三国志》系列”之中；从操作方式来看，《皇室血裔》的设定更为“正统”，不过这款以中世纪幻想大陆为背景的战略游戏的最大卖点却是种类繁多的特殊部队和各种随机的灵异事件。相比较而言《维新之岚》则属于一个比较另类的东西，游戏的重点是辩论、刺杀、茶道、剑道而并非战争，这样的设计正好切合了19世纪日本明治维新时期的游戏背景，也是一种新的创举。虽然《维新之岚》并没有大红大紫，此后也只在PC上和PS上推出过一款续作，但它这种充满日本文化韵味的风格却在光荣的其他作品中得到了延续。随后出现的《信长的野望》的续作和《太阁立志传》都有过类似的设定。

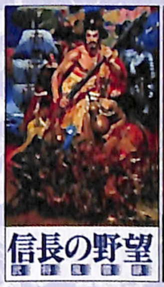




黄金岁月



20世纪80年代末的游戏是很简陋的，但它却能最简单、最直接地反应出制作者心中的理想。这一时期的光荣已经让我们看到了一个历史之梦的形成，而在随后的几年中，他们一直在努力完善着这个梦想。“光荣新纪元”总在一种延续和革新的交替中不断进步着。随着PC的逐渐普及，SFC、MD等新一代家用主机遍布日本和欧美，游戏产业正在扩大，光荣的版图也在扩大。1992年，光荣公司的游戏产量突然增加，由过去的每年两三部一下上升到了五部以上。这可以说是SLG游戏的一个黄金时期，光荣的游戏几乎个个都是精品，《信长的野望》、《三国志》和《大航海时代》的续作都取得了巨大的成功，而且新的经典系列作品也在这一时期不断涌现。在不断推出各系列续作的同时，光荣也加大了游戏移植的力度，开始在家用机上推出各类游戏的加强版。这些加强版虽然在发售时期上比PC版本要滞后一点，但玩家却可以在游戏内容上得到更多的补偿。另外光荣还将一些老旧的游戏重新制作，改善画面移植到新的家用主机上，开创了该公司新瓶装旧酒，反覆榨取利润的先河。





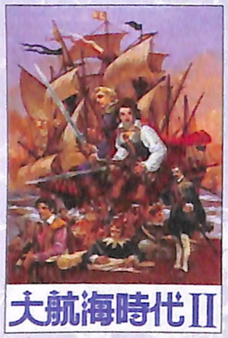
《信长的野望》作为光荣的主打之作，在1988年和1990年又分别推出了《战国群雄传》和《武将风云录》两作。前者大大增加了武将的数量，并加入了借债、文化和城战、野战等新颖的设定，但最终因为构思不太成熟而未获成功。后者则是PC上首款可以用鼠标操作的光荣游戏，游戏中武将的数量超过了创纪录的700人，并且大大强化了战斗和文化方面的内容。国家技术力对战争产生影响，令海战出现，茶器、茶会起着举足轻重的作用，这些都让《武将风云录》成为了一代经典。这之后《信长的野望》沉寂了一段时间，直到1993年系列第五作《霸王传》的推出，才又掀起了一阵“信长”旋风。新一代的作品在继承系列名称和游戏背景的同时，与以往又有了很多的变化。《霸王传》在“《信长》系列”中首次采用了“城”的概念，抛弃以往用“国”或者“州”作为行政单位的做法，使游戏中城市的数目大大增加，同时在人事上取消了以往几乎所有SLG游戏均采用的忠诚度属性，增加赏赐官爵和姓氏的设定，使得对武将的封赏变得更加多样化和人性化。在战斗的设定上还增加了正规军和民兵的概念，更加符合战国时期的特色。具备这些特性的《霸王传》从品质上说无疑又是光荣的一座里程碑，不过由于城池数目过多，对于使用鼠标的PC玩家来说尚且觉得操作繁琐，对于使用SFC手柄操作的玩家的感觉就更是如此了。直到1995年光荣推出了《信长》的第六部《天翔记》，这种情况才有所改变。《天翔记》中的城池数目比《霸王传》还要多，达到了214座，登场人物超过1300人，但是由于引入了“军团”的设定，且每场战斗可最多涉及到五座城池，因此游戏速度大大加快。该作还成功加入了武将能力培养系统，通过实践，老师教导或者茶道、剑道比赛可以提高武将属性，大大提高了游戏性，再加上光荣已基本完善的战斗系统，《天翔记》可以称得上是“《信长》系列”中的巅峰之作。在PC版推出的当年，光荣不仅向SFC移植了该作，而且在PC上也首次推出加强版游戏，可见其魅力之大。



在《信长》继续发展扩大的同时，光荣的另一块招牌《三国志》也在继续自己的王者之路。1989年光荣在中国开办了分公司的同期也推出了

《三国志Ⅱ》。1991年光荣首次进入SFC市场时复刻了该作品，名为《三国志Ⅱ SUPER》。在16位主机强大功能的支持下，《三国志Ⅱ SUPER》表现出了不错的实力，不过真正占据家用机SLG游戏市场的却是它的后来者——《三国志Ⅲ》和《三国志Ⅳ》。1993年出品的《三国志Ⅲ》从表面上看只是对《三国志Ⅱ》的一次强化，但正如《霸王传》一样，改用城市作为行政单位的《三国志Ⅲ》在战略战术上又有了新的突破。从《武将风云录》中借鉴而来的“借贷”系统，新增的埋伏间谍、窃取情报系统以及对城市战场的设计都相当成功，游戏同时增加了“献貂蝉”、“邀请二张”、“三顾茅庐”等隐藏的历史剧情，也增加了玩家深入研究的兴趣。其后两年推出的《三国志Ⅳ》继承了《三国志Ⅲ》的精华，并加入了自己独有的一些元素，用不同的方式取得了成功。《三国志Ⅳ》第一次引入“相性”的概念，以体现三国乱世中纷乱复杂的人际关系。战斗被进一步强化，战棋式游戏的进行方式略显淡薄，但配以数十种技能、十数种计谋和两种威力无穷攻城工具，简单之中也能玩出千变万化的战术。

《三国志》的成功是毋庸置疑的，它与《信长》的不同之处还在于它迅速得到了日本之外的玩家，特别是中国玩家的肯定。20世纪90年代初，台湾省的游戏公司第三波就和光荣达成了协议，负责代理和汉化光荣的作品，而这一合作也迅速影响到了整个中国的市场。相信年龄稍微大一点的玩家都会对MD版和SFC版的《三国志Ⅲ》印象深刻，而说到《三国志Ⅳ》，那更多想起的就是PC的中文版。



类似情况的还有在1994年推出了中文版的《大航海时代2》，这款称得上是在中国最受欢迎光荣的作品甚至在90年代末期还曾被国人评选为最佳的十大PC游戏之一，不过它也的无愧于此称号。廷巴克图的深夜，安特卫普的天使像，还有日本的铁甲船……一切都令人回味无穷。众多玩家的地理知识似乎都在这个时期得到了突飞猛进，而其中不少人都考虑着同一个问题：“要是我当教育部长，一定让全国的地理课都用游戏做教科书。”

游戏做到这种程度，光荣的实力着实令人叹服，可贵的是他们并没有仅仅守住原有的成绩，而是继续向新的方向探索，并再次取得了巨大的突破。《太阁立志传》和《三国群英传》便是这次探索的最大发现。前者反映了日本历史名人丰臣秀吉从一名小卒到宰相关白的发迹史，集SLG和RPG的要素于一身，游戏方式和《大航海时代》类似却又有完全不同的风味。1993年《太阁立志传》分别在PC、MD和SFC上大获成功，次年光荣又制作了系列的第二作，使用人物除秀吉之外加入了柴田胜家、明智光秀两位秀吉的竞争对手，并可以自定武将，游戏版图进一步扩大，自由度增加，RPG成分也更加丰富，可算得上是此类游戏中的极品。《三国志英杰传》则是一款全新的战棋游





戏。本来战棋类一直是由剑与魔法的故事和现代战争背景占据着统治地位，光荣也不过是想以“三国志外传”的形势来进行一些新的尝试。没想到这股清新的空气却一炮走红，让光荣又多了一种可以持续发展的模式。

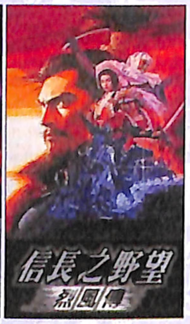
不难想象，20世纪90年代前半段的光荣有多么的风光，几乎所有光荣迷心目中的最经典都来自于那个年代，几乎所有那个年代的光荣游戏都会成为经典。除前面所提到的之外，还有模拟养成型的“《WINNING POST》系列”（光荣赛马），从FC时代已经出现的“《提督的决断》系列”和反映日本平安时期历史的战略SLG《源平合战》也堪称是传世之作。遗憾的是黄金般的岁月不可能永远持续下去。一个高峰过去之后，低谷随时都可能尾随而来。

遭遇迷茫

20世纪末是个变革的时代，PC操作系统从此时起开始被Windows逐步统治，而家用机市场的霸主也由任天堂变为索尼。凭借新技术运用，游戏产业在新平台上得到了更快、更长足的发展，但此时凭借着历史题材起家的光荣公司却未能抓住新的机会。继承着传统SLG领地的同时，光荣也作出了许多有意义的尝试，遗憾的是这些尝试并没有给公司带来真正的提升或者是变革。在制作水平达到瓶颈之后，光荣遭遇了迷茫。

首先出现的问题，也是最大的问题之一，就是光荣的传统节目开始受到了普遍的置疑。尽管光荣的每一款作品都会有人拍手称好，但他们的反对者也可以很轻松地罗列出游戏中的种种令人不满之处。这可以解释为光荣求变，很多人不能适应的结果；从另一个角度来说，也可以说明光荣的实力已经达到了某种极限，无法再满足更多人的需求。





从创新这一角度来讲，“《信长》系列”的第七部《将星录》和第八部《烈风传》无疑是上佳的作品。战略SLG用战棋游戏的形势表现，仅凭这种类似梅尔·席格之《文明》的做法，在当时那个年代便可以认定又一个新经典的诞生。可惜的是光荣的这种尝试并不太成熟。《将星录》首次采用了这种设计，结果相对于以往更加繁琐



襟川阳一

1950年10月26日出生在栃木县的足利市。祖上世代以经营染料为生，而阳一却是一名曾就读于庆应义塾（即东京著名的“庆大”）的高材生。大学时代的阳一对历史小说和沙盘游戏就情有独钟，在为重振家族事业，创立光荣会社之后，他依然没有放弃这种兴趣，在妻子惠子的引导下，阳一不久之后就将自己对兴趣的聪明才智都转移到了游戏制作上。他最初的目的是想在电脑上实现历史故事和沙盘游戏的结合，因此他的作品基本上都是战略模拟类型的，这也让他创造了一个不朽的“历史模拟系列”。因为在日本游戏会社社长直接为了策划、监制游戏的情况非常少，为了配合会社发展和游戏开发的需要，阳一还在自己的作品中使用了“シブサワ.コウ（SHIBUSAWA KOU）”这个假名。这个秘密一直保持了近20年，直到1999年光荣召开《决战》的新闻发布会时，襟川阳一才正式公布了“SHIBUSAWA KOU”的真实身份。虽然如今的阳一已不再直接总领KOEI的各项事物，虽然KOEI目前也已经有ω－force、FUQI等有实力的制作小组和游戏策划，但作为会社最高顾问的他仍然在继续制作着他历史模拟游戏系列。在KOEI最新作《信长的野望11 天下创世》中，我们依然能够看到“A SHIBUSAWA KOU production”字样，53岁的襟川阳一依然在不懈地追寻着他年少时的梦想。

的操作和更缓慢的游戏进程开始让一些非死忠玩家感到厌倦。《烈风传》在前作的基础上进行了一些简化，加强了批量性的操作，但整体感觉仍然是缓慢而繁琐。在那个即时战略游戏开始盛行的年代，光荣在《信长》中的做法似乎显得有点格格不入，而他们即便引入了即时战略这种新的理念，也没能获得新的成功。1998年出品的《三国志VI》便是一个明显的例子，至今还有人认为在《三国志》加入半即时制的战斗是一种不理智的举动。而且和《将星录》一样，《三国志VI》和他的前作差异太大，以至于一些喜欢《三国志V》的玩家会对《三国志VI》不屑一顾。玩家产生这种感觉，对于一个游戏公司来说绝对不会是什么好事。



在求变的过程中，光荣丢掉了很多宝贵的东西。这一点最直接的反应在了"《大航海时代》系列"的变革上。在经历了二代的辉煌之后，1996年的《大航海III》走了一条更为求实和开放的道路。整部游戏看上去更像是一本欧洲航海史的大辞典，游戏者在娱乐的同时，也进行着阅读和书写辞典的工作。这部作品风格简约而质朴，很有研究价值，但遗憾的是在商业上并不太成功。这也间接导致了3年后的《大航海IV》在风格上的完全转变。在精美画面和出色音效的掩饰下，《大航海IV》依旧成为了一个令人怀念的作品，但由于游戏模式、剧情单一，使它经不起反复的咀嚼。真正用心的人还会在它身上找出以前光荣作品中从未出现的错误——不尊重历史(或者说传记历史)。光荣把故事背景设计在了16世纪末，游戏中却又加入了很多不符合当时历史的故事情节。战斗系统也不尽合理，在16世纪末基本已经绝迹的海战单挑却在游戏中发挥着极大的作用。





其实《大航海IV》不"真实"只是光荣在传统领域的第一次，在此之前，光荣已经在新的领域做了恶搞似的尝试。1997年光荣单独在PS上推出了以三国武将为选择人物的3D格斗游戏《三国无双》，让传统的光荣迷们大吃了一惊。虽然在公司影响力的感召之下，该游戏在日本取得了不错的销量，但游戏的质量实在不敢恭维。粗糙的3D人物模型加上恶劣的手感，简直让人无法相信这是出自名牌公司KOEI的作品。当时《VR战士》、《铁拳》正值流行，《刀魂》、《格斗之蛇》、《血腥咆哮》等3D格斗游戏也不断涌现，竞争激烈。光荣此举乃画虎不成反类犬，让人们大大怀疑其多方面发展的实力。



除《三国无双》之外，1998年光荣在PS上制作的《封神演义》也有跟风之嫌。游戏的基本构架和风格都与在其之前大红大紫的战棋游戏《最终幻想战略版》十分相似。平心而论，《封神演义》的制作水平和娱乐性并不算低，可爱的人物设定加上游戏中丰富的"地形攻击"和"宝贝修炼"系统，在上手之后还是能够感受到其中的乐趣的。但问题在于传统的光荣玩家一时难以接受它这种"不够严肃"的风格，很少人会真正把心思花在它的上面，所以游戏遭遇失败也再所难免。之后光荣又以新增的"变身"系统作为噱头，在PS上推出了相同风格类型的游戏《西游记》，但基于同样的原因，它的下场比《封神演义》还要悲惨。



新拓疆界不利，光荣开始感觉到了危机。更可怕的是那些延续制作模式也越来越陷入了死胡同。在《英杰传》之后，光荣连续推出了《孔明传》、《毛利元就 三矢之训》、《织田信长传》和《曹操传》等多部历史题材的战棋游戏，但水平却参差不齐，只有《毛利元就》和最后出品的《曹操传》得到了较多的好评。在此之后创意的缺乏和受欢迎程度的下降让光荣似乎已经再无精力投入到这个系列当中，"《英杰传》系列"几乎就此终结。同样遭到此悲惨命运的还有发行了4作的《苍狼与白鹿》，以及刚转型成功的《水浒传 天导108星》。对这些历史题材的抛弃，显示出了世纪末光荣的危机，也预示着一场大变革的发生。为了求得生存，传统的光荣已经远去，掌握它未来命运的将会是一股新生的力量。









东山再起



光荣的东山再起有个标志性的作品，那就是在PS2上推出的《决战》。虽然这款作品无论从质量上还是从销量上比起现在的PS2大作来都显得十分有限，但它的成功却在于给人们灌输了一种新的理念。那就是光荣游戏不再是呆板的历史传记，这种华美的东西他们依然可以制作出来，并且可以制作得很美，而这一理念随后也成为了几乎所有光荣作品的主题。

1998年会社将名称从"光荣"正式改为了KOEI。

1999年光荣召开了一次新作发表会，会上创始人襟川阳一宣布为纪念自己20年的游戏创作生涯，公司将会在PS2上推出一款名为《决战》的SLG游戏。阳一宣称PS2强大的3D功能实现了他多年的制作梦想，玩家也将在游戏当中感受到从未有过的宏大战斗场面。次年以关原之战为背景的《决战》推出，虽然游戏本身并没有阳一宣传的那么出色，但在PS2发行初期，游戏的画面效果仍然让所有玩家为之一振。而这部作品中光荣也作出了第一次刻意的"恶搞"，将传说中辅佐真田幸村的十名奇能异士"真田十勇士"刻画为三位美貌的妙龄少女。结果此举不但没有遭到太多的反感，反而受到了玩家的认可，甚至是喜爱。这让光荣感觉到并不是所有的玩家都渴望一个照搬历史的故事，他们需要的只是一个好玩的游戏罢了。

成功的尝试坚定了光荣转变风格的信心，同年底公司推出了《三国无双》的续作《真·三国无双》。由于游戏另辟蹊径，通过改变游戏类型成功避开了光荣游戏在操作性上的不足，配以简单、华丽和流畅的攻击，再加上三国战场的宏大气势和在千军万马之中取上将首级的爽快感，《真·三国无双》立即受到了广泛的欢迎。在当时PS2并不算普及的情况下，该作仍然卖出了50万份，为光荣带来了20亿日元以上的利润。

商业上的成功进一步的带动了光荣的变革，2001年6月小松清志接替惠子夫人坐上了社长位置。刚刚上任的新社长很快就向外界宣布自己自己改革公司的决心："光荣是依靠《三国志》、《信长的野望》等SLG名作崛起于游戏业的，但是由于此类游戏所针对客户层的局限性严重约束了会社的未来发展，必须制作出受到玩家广泛认可的游戏才能立于不败





之地。”

这一年中光荣推出了《决战 II》和《真・三国无双 2》两款大作。前者继承并发扬了“真田三女士”的作风，对美人貂蝉的争夺将三国战乱演化成了刘备与曹操之间的个人恩怨。游戏中还设定了变态的“人妖”于禁，美貌的张飞之女……再加上各类妖术、忍法、喷火战车，一个三国被弄得是五光十色，光怪陆离。然而凭借着出色的声光效果和新颖的创意，这样的恶搞作品最终还是在市场上受到了欢迎，销量达到了 50 万份。若非之后的《真・三国无双 2》取得了更大的成功，光荣从此转变为恶搞公司也未尝可知。

同年在《真・三国无双》成功的基础上，光荣推出了“无双系列”的第三作《真・三国无双 2》。新一代的产品中加入了如宝物收集、分支剧情等 RPG 要素，武将数量增加，战场也更加广阔，而系列一直所推崇的爽快感也再一次得到提升。优秀的素质让游戏在PS2全球普及率大幅度上升的背景之下迅速串红，并成为了光荣在近几年中一个绝对的巅峰之作。实际上《真・三国无双 2》也是光荣历史上卖得最畅销的游戏，也是当时光荣惟一的“百万级”大作。在日本《真・三国无双 2》的最终累计销量超过了 100 万套，而在海外，游戏的美版《Dynasty Warrior3》也受到了北美玩家的极大欢迎，至少卖出了 35 万套。巨大的商业利益驱动下，光荣在次年 8 月又制作了《真・三国无双 2》的资料片《真・三国无双 2 猛将传》。该游戏以前作中吕布、董卓、张角等“他势力”的新篇剧情为卖点，加入了为高级玩家所准备的“最强”难度，另外完全体会该作的乐趣还需要和《真・三国无双 2》联动，光荣此举也是志在巩固和建立一批《真・三国无双》的忠实拥趸。原本公司对此作的期望也不是太高，光荣的财务经理长谷川秀夫曾表示公司预计的目标只有 30 万套，游戏的定价也仅仅为 3980 日元而已（要知道 KOEI 游戏的定价一般都是 PC 版 9800 日元以上，家用机版 6800 日元），但不曾想的是市场迅速作出了热烈的回应，首批出货的产品很快被抢购一空，使得光荣也不得不临时改变了策略，立刻加大了《猛将传》的生产量。最后该游戏在日本大约售出了约 74 万套，加上海外的销量，也近乎有 100 万。《猛将传》的热销还带动了其前作的销售，一些此时才开始接触该系列的玩家为了能让游戏和前代联动，又反过去购买前一代作品。2002 年 9 月光荣本来只预定出货《真・三国无双 2》7000 套，结果由于《猛将传》的存在，游戏的销量暴涨到了 11 万份。2002 年日本家用主机市场仅有《WE6》一款游戏销量超过百万。《猛将传》这样一个本身并不完整的游戏资料片能取得如此大的成绩，实在有些令人瞠目结舌，而且由于开发投入相对较低，光荣从它身上获取的利润，可谓是前所未有的。

自此我们可以宣布从前那个求实而质朴的光荣已经消失了，取而代之的是不断追求华丽效果和纯商业利益的KOEI。鉴于目前游戏行业不景气，众多老牌公司纷纷陷入困境的情况，KOEI 此举也是为生存求得了一条正确的发展之道，是所有光荣拥趸值得欣喜的。

何去何从

商业上的成功让光荣转换了形象，让光荣走上了一条新的道路。这条光明大道把光荣带到了一个新的天堂，但路还要继续走，今后的道路能有多长，现在没有人会知道。或许它可以越走越远，或许它的最后是条死胡同，正如光荣在之前所遇到的那样。《决战》和“《真・三国无双》系列”的成功给光荣带来了很多荣誉和利益，也掩盖了很多缺陷和问题，相比七八年前，甚至只是五六年前的光景，光荣似乎已不再有“百花齐放、百家争鸣”的气势，优秀的、新颖的作品数量正在减少。这不得不让人产生忧郁。在游戏公司的反覆翻炒之下，一旦仅存的几个力作对玩家来说没有了新意，光荣将何去何从？

在FC 时代便开始的传统节目中，光荣只剩下《信长的野望》和《三国志》两作硕果仅存，而它们的风格，也越来越难以让各类型的玩家全然接受。信长第九作《岚世记》一改《烈风传》的朴实，以金壁辉煌的形象出现在众人的面前。游戏中强化宗教、忍者、盗贼、商人等非选择势力的做法和在系列中首次出现的即时战斗制都是光荣的新构思，但最后得到的评价却只是毁誉参半，难成经典。之后的《苍天录》来了一个 180 度的大转弯，强调外交，极度简化战斗方面的内容，结果仍然是没能获得一致的好评。



也许战略SLG这一游戏类型真的已经走到了尽头？虽然这个问题的答案并不肯定，但光荣确实感



襟川惠子

阳一的妻子，1949 年 1 月 3 日出生的她比丈夫还要大上一岁。和丈夫一样，惠子也受过高等教育，她 22 岁即从多摩美大学的设计系毕业。这样的情况也似乎决定了惠子会在阳一的事业中扮演极其重要的角色。从1979 年惠子用一台电脑作为阳一的生日礼物开始，她就在用自己的行动改变着丈夫的未来。当丈夫研发出第一款电脑游戏时，正是由于惠子出色的外交技巧，默默无闻的 SHIBUSAWA KOU 才受到了更多人的重视，而后来也正是由于惠子的坚持，阳一才能不顾家族的反对，将光荣从一个落魄的染料店转行为新兴的游戏制作公司。20 年来曾历任会社副社长及社长的惠子一直坚守“事在人为”这个信条，认为只要坚持做下去，就没有不能成功的事情，她也因此获得了成功。光荣在她的引领下，已经变成了一家世界闻名的大公司。如今的惠子已经退居二线，只担任会社的会长，而将社长一职让给了年轻的后备，但是在 KOEI 的游戏发布会上，我们依然可以见到惠子的身影。和丈夫一样，惠子的心也没有老，她仍在最能够发挥自己实力的方面为 KOEI 的发展不断努力。





到了困惑。于是在2000年出品的《三国志Ⅶ》身上，他们做了一次大胆尝试——将《大航海时代》、《太阁立志传》式的SLG＋RPG风格引入到三国故事中，彻底改变这一系列的形象。这一新颖的构思起初吸引了不少忠实的光荣迷，但不久之后他们便发现游戏并非如预期中那么出色，剧情的缺乏和操作形式的单一让人感到厌倦。这一点即便到了后来的《三国志Ⅷ》也没有得到太多的改善。连续两作的失败不得不让《三国志Ⅸ》又回到了传统SLG的道路上来，同《苍天录》一样，《三国志Ⅸ》也强调战略层面的东西，弱化战斗层面。这似乎成了光荣近一年来在SLG游戏中的主题，因为这样做，还会有人赞叹"光荣的回归"，但是否真是如此现在还很难定论，至少从目前关于《信长的野望》新作《天下创世》的资料来看，光荣又将重新采用即时战略的要素，而且从一些游戏者对《三国志Ⅸ》游戏AI过低、进程太过缓慢的批评来看，光荣此举也不可能让自己在同样的领域中重现当年的辉煌。

旧领域如此，新疆土其实也并非一片光明。《真·三国无双》一炮走红之后，光荣在家用主机上推出了一些类似"无双型"的游戏，但均未获得成功。光荣在微软主机Xbox上制作的《红之海》在其发售之前以Xbox强大的机能、超绚丽的画面和更加爽快流畅的打斗为口号，吸引了大批游戏FANS的眼球，但2002年游戏真正推出后却让人大倒热灶，低劣的操作感和令人晕头转向的视角切换系统注定它会是个失败的作品。《红之海》最终在日本本土只卖出了区区4万套，比同类型的《超·战斗封神》成绩还要差。不过后者的情况也好不了哪里去，作为PS版《封神演义》的后续作品，《超·战斗封神》沿用了《封神演义》的人物设定，模式上却完全抄袭《真·三国无双》，除了难度变低之外，完全没有新意可言。副产品的颓势似乎也影响到了主流的《真·三国无双3》。2003年推出的该作虽然继续在销量上依然捷报频传，但游戏本身却受到了不少前代忠实者的诟病。为了迎合更多的Light user，《真·三国无双3》削弱了电脑AI，降低了游戏难度，虽有大量丰富的剧情却难以满足高级玩家在深入研究上的需要。于是光荣又加快续作推出的速度，前不久《真·三国无双3 猛将传》已经推出，而明年春天还将有新产品《战国无双》问世。







就现在而言，我们不必怀疑这两款作品的质量，但这样快速地推出续作，让人怀疑《真·三国无双》会不会有成为一个新的《英杰传》？

当然光荣的"非主流"作品中也不是没有令人眼前一亮的游戏。2002年发售的《三国志战记》便是一款令人欣喜的新类型作品。这部光荣的以战棋模式演义战争，以"战法连锁"为卖点的新概念SLG加入了相当丰富的原创剧情，完全可以取代以往"英杰系列"在光荣游戏中所占的地位。其他作品如还有以改造并手动控制现代战舰为噱头的《钢铁之咆哮》、以女性玩家为主要消费层的《安吉莉可 女王之路》、《遥远的时空中》等等，都有继续发展的潜力。





时代在变革，KOEI所进行的尝试也不会停止。2003年6月，光荣公司经过了近半年测试的PS2网络游戏《信长的野望Online》，虽然它并不是光荣第一款的线上游戏，但却是光荣的第一款MMORPG大作。这标志着光荣再一次进入了一个新的领域，一个如今游戏业中最红火的网络游戏世界。虽然因为PS2网络条件的限制，《信长online》目前还没有真正的形成气候，但它独特的日本战国风格确实已经引起了太多人的兴趣。可以预见，《信长online》很可能在未来成为光荣公司历史上的另一座里程碑。

结语

"人间五十年，去事恍如梦幻。下天之内，岂有长生不灭者。"人生短暂，这是信长在桶狭间之夜留给我们的感慨，但如今的KOEI只不过经历了这个"短暂"的一半而已。25年风风雨雨之后，光荣依然屹立不倒，我们有理由相信今后的25年，或者更长，它仍会继续为我们书写历史之梦。



附：光荣的动力
——日本人的三国情结和历史观

谈到光荣，谈到光荣制作的游戏，就不得不谈到"三国"。作为光荣使用最为频繁的游戏题材背景之一，"三国"并非来源日本自身的历史，但它最终却成为了日本人所喜爱的东西。当然造成这一局面并非是因为光荣的伟大，日本人对三国风云的迷恋古已有之，游戏公司不过是借了一次东风，做了一次提升罢了。

毗邻中国的岛国日本自古便有从大陆吸收先进文化的传统。即便是唐代之后由于使节的减少，文化交流逐渐被削弱，东瀛也都一直没有停止过对中华文明的窥探。室町时期，中国的志怪小说陆续传入日本，便已经开始受到了世人的广泛欢迎，而这一新的爱好在之后的各个时代并没有削弱的趋势，反而愈演愈烈。1689年，当英国人颁布他们最为重要的一部经典——《权利法案》的时候，日本人亦从中国迎来了另一本经典——《三国演义》。这一年中，湖南文山将《三国演义》翻译成了日文，名曰《通俗

三国志》。日本从此便有了第一本完整的《三国演义》译本，而它也对后世的日本文化产生了不可估量的影响。（或许这一渊源正好可以解释为什么光荣根据小说编的游戏都叫《三国志》而非《三国演义》）





《三国演义》，罗贯中著，成书于元末明初，是作者根据西晋陈寿所作《三国志》，裴松之《三国志注》，再混合以大量的说书段子、民间传说等等集合而成。它是一本小说，不是历史，但更容易为世人所接受。连续的战争，广阔的舞台，以及罗贯中对各类性格炯异人物的细致刻画，都成为吸引读者的重要因素，而这些因素对于对中华古文化推崇有佳的扶桑人也不会例外。继湖南文山之后，日本还有不少人士从事过《三国演义》翻译。明治维新之后，日本的文字开始发生变化，新的三国译本也不断出现，二战前久保天随所译《演义三国志》和1972年出版的立间祥介译《三国志演义》都算的上是比较著名的版本。这些不同的版本大都曾多次重印，发行量总合至少也有数百万套，大大了促进了三国故事在日本的推广。

不过在推广三国故事的过程中，作用最大的还不是这些译本，《三国演义》被漫画形式通俗化，才真正使三国的历史风云深入到每一个日本家庭。二战之后，日本的漫画业逐渐兴起，而由三国故事改编的漫画也相应增多。这其中最为著名的便是《横山光辉三国志》。横山光辉这位曾经和手冢治虫合作过《铁臂阿童木》的漫画家在1967年推出了自己的第一部中国历史题材漫画《水浒传》，开拓了新的长篇漫画发展路线。而1971年他又开始了新的巨著，完全以《三国演义》的文字为基础而制作的《横山光辉三国志》很快便在日本引起了轰动，也随之掀起了一股三国热潮。该漫画一度在日本漫画杂志上连载长达15年之久，单行本也有60卷，累积销量达到了5000万套，平均每个日本家庭都会有一本。1985年，连载即将结束的漫画又被拍成了电视卡通，影响力进一步扩大。甚至连一些拥有《三国演义》原本的中国人，也不得不倒过来去看从日语翻译成中文的《横山光辉三国志》。



从时间段来看，光荣的三国游戏无疑是接了《横山光辉三国志》的班。看着三国漫画长大的一代人，又开始在游戏中寻找自己儿时的梦想，这是再寻常不过的事情，不过光荣的主创人襟川阳一对历史题材如此痴迷，还有着另外一层的因素。大学时代对日本近现代历史小说的迷恋让阳一成为了一代历史游戏之父，也为他之后风格的转变埋下了伏笔。正如《三国演义》并不忠于三国历史一样，日本的历史小说也不完全忠于历史，而且这其中还有不忠于《三国演义》的"三国改写本"，比较著名的有二战之前吉川英治的《三国英雄传》，和战后柴田炼三郎的《柴田三国志》。两本作品借古讽今，全都不按《三国演义》原书思路出牌，形成了一种新的风格，而受此熏陶的襟川阳一也在自己的作品中将这种风格逐渐显露出来。

想必大家都知道日本政府篡改历史课教材的事件，其实这并不是日本历史上第一起就历史严肃性而产生的争论。早在20世纪60年代，日本的文学界就有过一次"内部"的斗争，事情的起因则是1959年井上靖所著小说《苍狼》。（这个名字也就是之后光荣游戏《苍狼与白鹿》的来源，井上靖其他的一些作品相信大家也曾接触过，比如中日合拍的电影《敦煌》）这部描写成吉思汗一生征伐不止的历史小说被另一位日本文学家大冈升平批评为不尊重历史，肆意改编《元朝秘史》，从而引发一场辩论。在日本史学家的介入之下，辩论的最后却以遵循历史材料一方的失败告终。（因为缺乏新旧石器时代的考古发现，在中国有关于"倭国"的记载之前，日本的远古历史几乎无从考证，似乎也正是这个原因，才造就了日本史学家在这方面的不"严谨"）日本自由主义史观派便在此时正式形成，他们的看法就是"历史是故事，所以有情节，但情节未必就是古代的事实。"其代表人物冈田英弘更是宣称"一般人未必寻求古代的真实，他们所寻求的只是图像和图案，紫云腾腾、神秘兮兮的古代。"自由主义史观派还将另一位著名文学家司马辽太郎推到前台，打出了"司马史观"的旗号，可见这种"改编历史"在日本已经成为了一种传统。（司马辽太郎也是襟川阳一所喜爱的一名作家，他虽然没有写过什么关于三国的大作，但是他有一本以日本战国为题材的小说《丰臣家的人们》，对阳一的影响也非常之大）

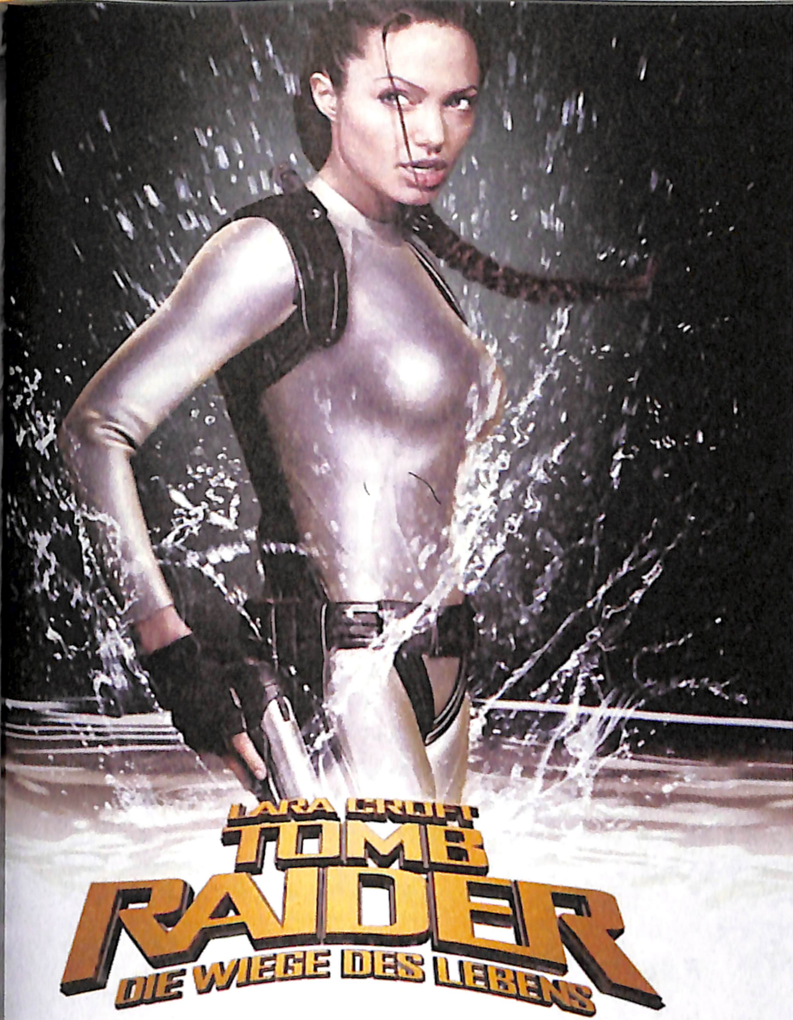
光荣的早期作品忠于史实，相信大多数的玩家都会曾经这么想过。不过各位仔细想想，光荣的游戏大部分时间都是忠于人们"期望看到的那个史实"而已。史书中擅长书法的张飞在游戏《三国志》中仍然是一脸的鲁莽，战无不胜的"鬼神"曹仁也不过是个上不着天、下不沾地的"80级别"武将。光荣的游戏不是在重复历史，而是在满足人们对历史的遐想。基于这个道理，也就不难想到光荣的风格在近几年来发生巨大变化的原因。

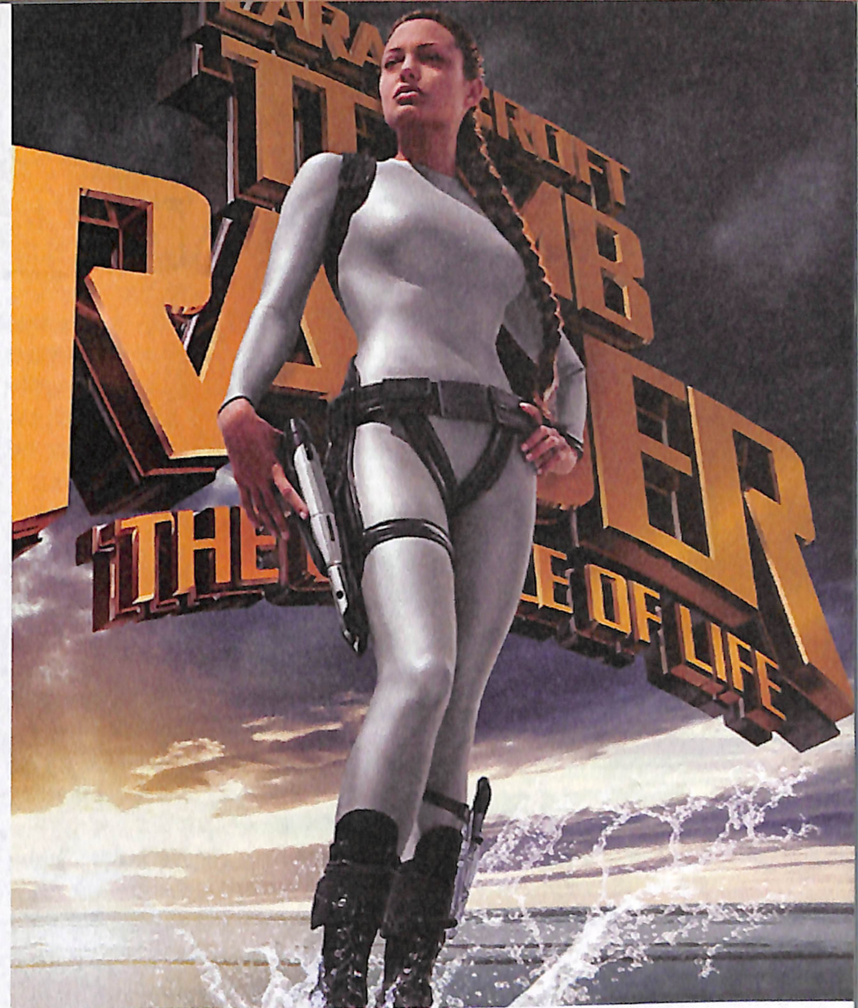


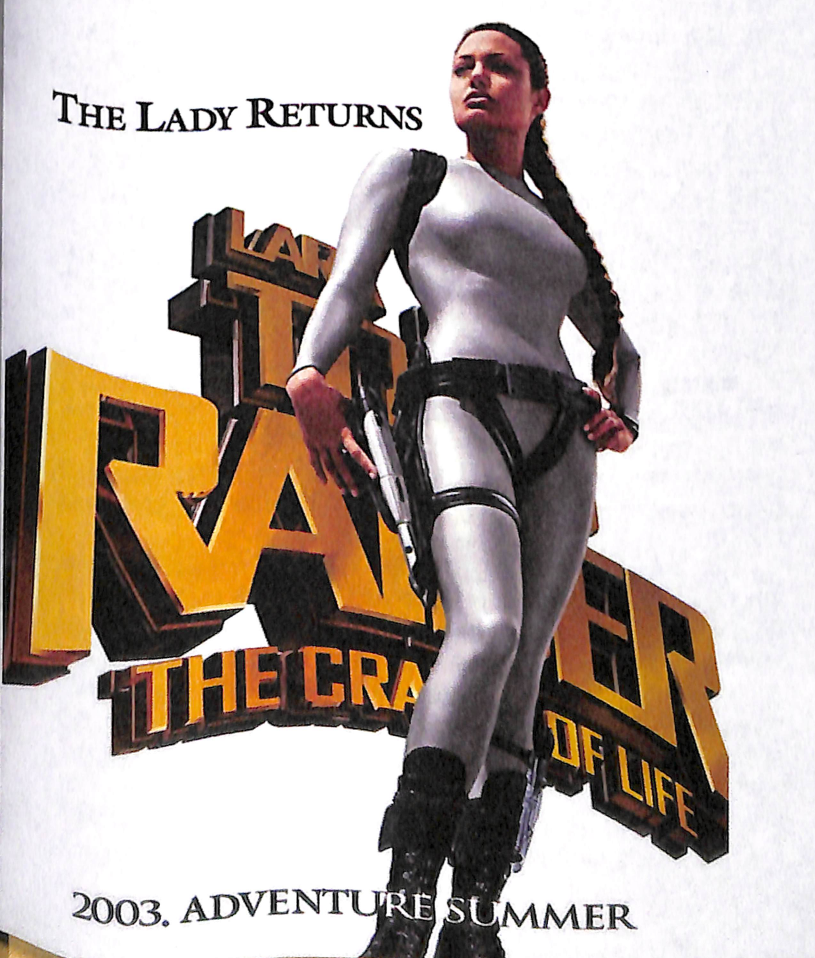


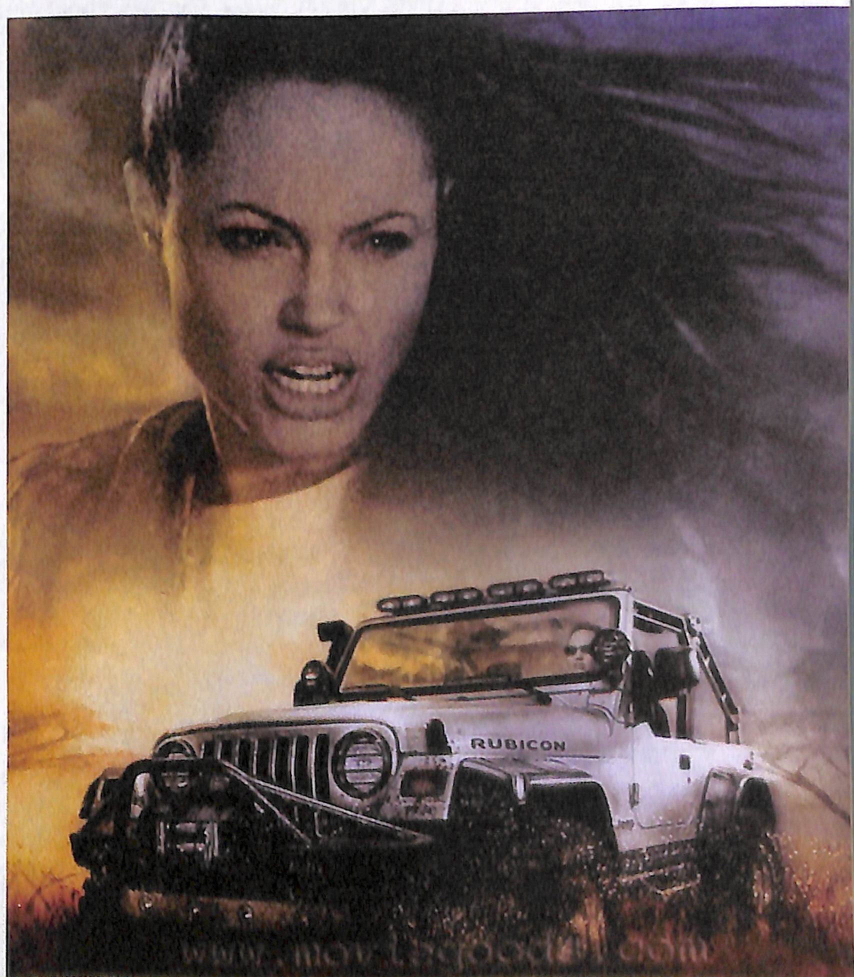
《决战》以及《决战Ⅱ》对历史"胡编乱造"绝非是襟川阳一个人一时天马行空的想象，它们的出现只是顺应了日本人对"历史遐想"（或者用"意淫"更为合适）的需要。对于历史故事的大胆改编，在阳一之前便大有人为之。以三国漫画为例，在《横山光辉三国志》之后，日本的漫画界逐渐抛弃了那种按照原书情节作画的办法，转而开始不断的加入自己的想法。宫本广志所作的《吞食天地》和山原义人的《龙狼传》都算是其中比较著名的作品。《吞食天地》虽然在情节上基本遵循了《三国演义》的构架，但却加入了大量的新编情节，刘关张等人物的设定也极具个性，和传统的形象差别很大。（由CAPCOM制作的三国动作游戏《吞食天地Ⅱ》便是由此漫画改编而成）从1993年开始，在《月刊少年MAGAZINE》上连载长达10年之久的《龙狼传》的改编则更为"彻底"，故事虽以三国历史为背景，但主角却变成了一位经过时空隧道来到古代中国的日本少年，而且这名少年最终还成为了挽救中国大陆的真龙之子。这种大胆的想象虽不及《决战Ⅱ》中曹刘为一貂蝉争天下的故事恶搞，但也有异曲同工之妙。而且日本人对三国历史的恶搞还有进一步加深的趋势，如果众位看官看过日本新近出现的一部动画作品《一骑当千》，便会明白日本人对三国的恶搞已经到了"令人发指"的地步。由盐崎雄二创作、曾连载在WANI漫画月刊《COMIC GUM》上的本作主角名曰孙策伯符，也就是和三国时东吴开国皇帝孙权的哥哥同名，但"他"却是位高中的女生。如果仅仅是像《龙珠》那样和只是主角同名也就罢了，故事却还非要加入一点"王者轮回转世"的感觉，给人一种仿佛日本的高中就是三国战场的感觉。（不过什么"成都学院"、"许昌学院"的，倒很难说这是日本的高中，不过大家的确都说日语，—_—#）故事中所有角色的名字都来源于三国故事，但形象却和传统观念完全不同，除了孙策，连吕布、关羽这等三国猛将也都变成了"暴乳"美少女，实在是令人……相比之下光荣只搞出来了"人妖"于禁、"美男子"张郃，和《一骑当千》比，完全就是小巫见大巫。时下这部动漫在日本很受欢迎，国内观众看过之后反应也不错，不知道在这股风潮的影响下，光荣什么时候也会冒出一个更为BT的作品来也说不定哦！




LARA CROFT
TOMB
RAIDER
DIE WIEGE DES LEBENS

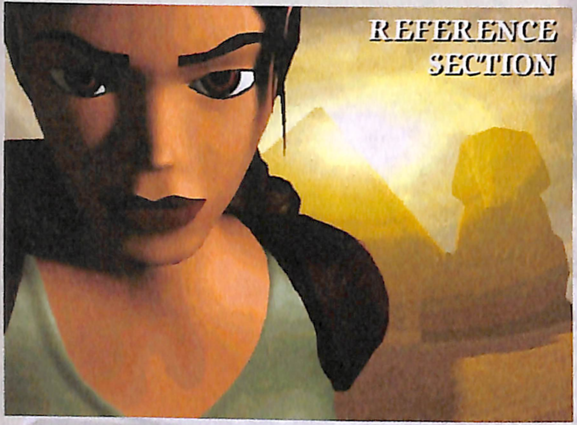

OF LIFE


THE LADY RETURNS
OF LIFE
2003. ADVENTURE SUMMER


RUBICON

文：冯暮雪

滩边回拾《古墓丽影》的世界

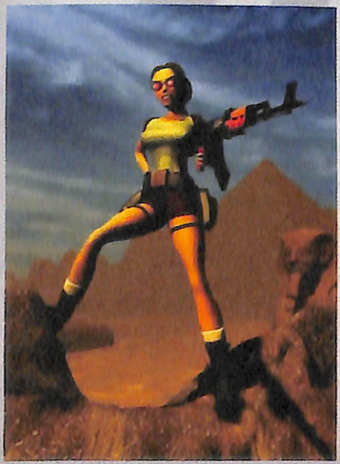


《古墓丽影》(Tomb Raider)是EIDOS公司在1996年推出的一个动作冒险游戏，讲述的是一个名叫劳拉的女子在古墓中冒险的故事。游戏一开始是在DOS下运行的，WINDOWS版和PS美版在同年的10月31日推出，由当时名不见经传的一个英国制作小组Core Design开发。在当时3D技术还不太成熟的环境下，《古墓丽影》已经具备了一个成功游戏应该具备的一切：美式风格的女英雄、印第安纳·琼斯式的历险，加上在当时可谓是极为优秀的3D画面和操作，让这个游戏在发售了没多久就引起了全世界广大游戏玩家的浓厚兴趣。于是在1997年，EIDOS发布了续作《西安匕首》，并与当时最火的游戏平台PS签下了独家协议。游戏继续了一代那种在古文明中冒险的风格并加入了一些明快的场景，一时间劳拉成了欧美玩家心目中的动作冒险女神，人气急速飙升。到三代推出的时候，劳拉甚至还登上了时代周刊的封面，而EIDOS当然不会放过这棵摇钱树，除了继续游戏的第四、五、六代的开发外，黄金版、模型、各种周边产品应运而生，好莱坞同时也看中了劳拉的个人魅力，电影到目前为止已经出到二代了。但可能是由于《古墓丽影》的游戏风格偏美式，所以在自小受日本游戏熏陶的中国玩家中，《古墓丽影》并不是一个热门的话题。

作为一个同样喜欢这个游戏的玩家，当我向在网上认识了一些很喜爱游戏的朋友推荐“《古墓丽影》系列”时，得到的大多数反应是：“哇！那个女的太难看了吧！”或者是发表一些对于劳拉身材的评论等等。当然，我承认，样貌和身材也是吸引眼球的一个方法，要不然《古墓丽影》的电影版也不会找安吉莉娜·茱莉来给我们演示在柬埔寨“波涛汹涌”地战斗。但我想可能大多数人喜欢《古墓丽影》的原因都不是因为劳拉的长相或身材什么的，说实话在三代之前劳拉的样子或者是游戏的画面基本就是惨不忍睹，真正吸引人的是游戏的整体氛围，对于未知神秘的探索，对于古代文明的再现——在世界上最著名的几大迷宫里冒险，这是我们平时所不能够触及的，尤其是对于像我这样伪科幻、神秘学说迷来说，劳拉冒险过程中所触及到的每一寸土地都充满着厚重的历史感和新鲜感，我关注每一代的游戏背景、神话、传说，从网上也找到了不少关于《古墓丽影》的资料，现在，就让我们一起走进各式各样的古墓中，去寻找人类文明的气息吧！

劳拉·克劳馥特（Lara Croft）出身于一个英国温布尔顿的一个贵族家庭，从小受上流社会的各种严格教育，但生来性格反叛、喜欢冒险的劳拉并不打算一辈子过着绅士淑女的生活。18岁在瑞士结业学校，她喜爱上了山地滑雪并参加了喜马拉雅山探险队。回程路上因飞机失事，探险队遭遇不测，仅劳拉一人生还。两周后当她终于走出雪地并在当地一个小山村获救后，劳拉彻底认定只有在探险生涯中才能找回自己的人生价值。尽管她现在已经成了一名全球著名的考古探险者，但劳拉个人认为，探墓并不是她的职业，只不过是她的一种生活方式而已。她还写过若干本探险旅行类书籍，包括《迅猛龙咬住了我的头》、《猎杀大脚野人》、《大洋孤岛历险记》、《黄金面具宝典》等。而《古墓丽影》初代的故事也就是她公布的第一本探险日记里的内容，所以当游戏记录时会出现一本日记本的形式，但在之后的续作中取消了这个设定。

《古墓丽影》	PC\PS\SS	1996



故事梗概：劳拉答应了一个叫娜特拉（Jacqueline Natla）的女士去秘鲁的一座印加古城遗迹中去寻找一件古文物，传说这件文物是用来封印一位印加女神的。但在好不容易找到时却被娜特拉和法灵顿伯爵（勉强可算是劳拉的男友）派来监视的拉尔森告知找到的古文物只是神秘圆盘Scrion的一部分，传说中的迷失大陆亚特兰蒂斯一共有3位统治者，也就是说有3块碎片。劳拉觉得不能半途而废，于是前往欧洲的Tihocan之墓，在经历了雷神之锤、达摩克利斯之剑和迈达斯之手等一系列艰难的考验后，劳拉终于拿到了第二块Scrion的碎片。根据碎片的提示，亚特兰蒂斯的3个统治者将碎片合在一起的时候，从黄金金字塔顶部便会射出强大的能量。但其中一位统治者用他（她？）拥有的碎片制造出了各种各样的怪物。结果受到了严厉的处罚，另外一位统治者夺下他（她？）的Scion碎片，扔了出去。之后就是一个小行星的火球撞击亚特兰蒂斯大陆，毁灭了这远古文明。而被扔出去的那块碎片则一直飞到了埃及某地。于是劳拉又马不停蹄地赶到埃及，在见证了狮身人面像的雄伟和木乃伊的凶残后，她拿到了第三块碎片。正在劳拉兴高采烈地爬出古墓时，却被一直跟踪着劳拉的娜特拉女士抢去了三块碎片，原来娜特拉就是利用碎片制造怪物企图统治世界的3位统治者之一的转世投胎（中国式说法），现在又收集碎片想再来一次。劳拉岂是这么好欺侮的，在逃过追杀后劳拉来到无名小岛，而娜特拉已经启动了黄金金字塔也就是亚特兰蒂斯大陆的残存部分，在经历了最后的一番历险后，劳拉终于杀掉了一个庞大的异形和娜特拉变身而成的怪物，逃出了黄金金字塔，黄金金字塔也像大多数的AVG游戏一样在最后被炸成了碎片。

神话传说：也许在制作《古墓丽影》游戏时，工作人员并没有想到这个游戏会形成一个系列，所以在一代中工作人员几乎用了数不清的神话及传说，这也是一代为什么那么迷人的原因之一。从第一关的秘鲁印加古城到最后的迷失的大陆亚特兰蒂斯，还有在游戏中所涉及到的关卡及谜题甚至建筑物全都是由各种神话故事和图腾堆砌而成，所以在这里只说几个主要的和有趣的：

1.迷失的亚特兰蒂斯大陆：这是《古墓丽影》初代的故事背景，相信不用再多说了。这个传说始于古希腊的哲学之祖——柏拉图（公元前427～347年）。在柏拉图晚年的著作《克里特阿斯》和《提迈奥斯》两本对话录中都有提示：在“赫咯琉斯的砥柱海峡”对面，有一个很大的岛，从那里你们可以去其它的岛屿，那些岛屿的对面，就是海洋包围着的一整块陆地，这就是“亚特兰蒂斯”王国。当时亚特兰蒂斯正要与雅典展开一场大战，没想到亚特兰蒂斯却突然遭遇到地震和水灾，不到一天一夜就完全没入海底，成为希腊人海路远行的阻碍。而亚特兰蒂斯在当时看来是具有高度文明的一块大陆，但亚特兰蒂斯为什么会突然遭遇水灾和地震则是一个永远的谜。《古墓丽影》的解释是由于小行星撞出来的（题外话：科学界很流行这个小行星撞击学说

啊！恐龙灭绝也是小行星撞的，太平洋也是小行星撞出来的，月亮也是小行星撞了后分离出地球的……），但在游戏中把亚特兰蒂斯和古印加文明和金字塔结合在一起这倒是一个新鲜的事情，但亚特兰蒂斯是沉没在海底的，就算是有遗迹也应该是在海底才对啊！如果想知道更多的亚特兰蒂斯消息还可以去看迪斯尼的动画大片《亚特兰蒂斯》，好像第二集也出来了。

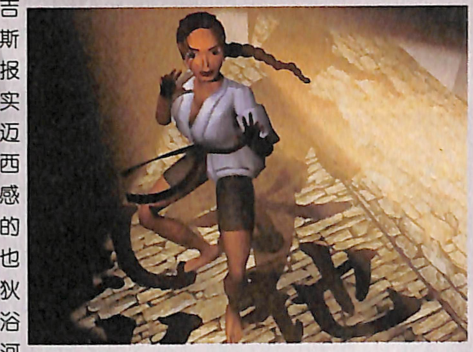
2.失落的山谷：这是第三关的名字，也是一个很著名的传说，源自于阿兹特克神话和玛雅文明的传说。在十一世纪至十六世纪初印第安部族印加人建立的印加帝国，传说在南美的密林深处有这么一个山谷，由于没有外来的因素干扰，所以这个山谷还保持着史前的风貌，经常有冒险家前往都是有去无回。而让冒险家奋不顾身前仆后继的则是3把打开古印加帝国财富之门的金钥匙，在游戏中这3把钥匙变为3个齿轮。而史前风貌最好的解释就是劳拉在游戏中遇到的庞大的霸王龙，尽管在二代及三代中它们都有戏份，但一代中一开始出场还是造成了不小的震撼，我可是躲在山洞里开了N枪听到庞然大物倒地的声音才敢出来啊！

3.雷神之锤：我在这里所说的可不是那个著名的射击游戏，而是指劳拉在第五关的冒险。这一关总共有四大谜题，而其中雷神之锤算是比较有意思的一个，传说源自于北欧神话中的雷神、奥丁的长子托尔。他是一位非常强壮的神，手持一柄魔法锤，扔出去会雷电大作，然后会飞回他的手里，星期四（Thursday）就是为他命名的。而在游戏中劳拉必须站在一个标记上几秒钟，听到声音差不多时马上跳开，这时雷神之锤砸下来把另一块石头震下来才能够借力爬上更高的地方拿钥匙。时间把握很重要，如果马上跳开雷神之锤就不会砸下来，时间长了又会被砸成一张贴纸，而进宫殿出宫殿时必须用鱼跃入水式才不会被锤子电到，原汁原味！

4.阿特拉斯之石：同样出现在第五关的谜题，阿特拉斯在希腊神话中因为和巨人们一起反抗奥林匹斯山诸神，因此被罚永远背负着天与地。现在常用他支撑地球的图案装饰地图集，所以地图集也叫"ATLAS"。而游戏中则是要在巨石滚下来之前爬上旁边缺口（我用的方法是原地滚完后马上跑到尽头原地翻滚反手抓边缘，别看写得复杂事实上要比爬缺口危险性小），不过在神话中阿特拉斯永远背负天和地，在游戏中可不用，给巨石碾过后直接变贴纸。

5. 达摩克利斯之剑：还是出现在第5关的谜题（真是经典的一关），传说源自于达摩克利斯，他是叙拉古城暴君戴奥尼夏的宠臣。一次他吹捧国王为世上最幸福的人，不久国王就邀请他参加豪华的宴会，让他坐在黄金宝座上。正在快乐地享受时，他突然发现头顶上方有一根马鬃吊着一柄利剑。国王是要让他明白作为君王，时刻都面临危险。在游戏中一开始进去就看见天花板上吊着很多巨剑，而当拿完钥匙高高兴兴离开的同时却发现天花板的剑都开始晃动，不过只要小心地一步一步走，就不会有任何事，有的时候看见剑插在两边时真的有点心惊胆战，就像当年的达摩克利斯，极其考验胆量的一关。

6. 迈达斯之手：这也是希腊神话里一个非常有意思的故事：迈达斯是小亚细亚中西部古国佛里吉亚国王。森林之神西勒诺斯和酒神狄俄尼索斯为了回报他的盛情款待，许诺可以实现他的任何愿望。贪财的迈达斯请求让自己碰到的东西都变成黄金，但他很快就感到后悔了——因为就连他的食物和水，甚至他的女儿也都变成了黄金。迈达斯在狄俄尼索斯指示下在河中沐浴后才得以解脱，据说后来河里的沙子中也含着金子，同样类似的故事在我们的神话八仙过海里也找得到，而在游戏中，劳拉需要把3块白石变成金石来启动开关，当然如果劳拉自己站到迈达斯之手上，就会出现一段动画，劳拉慢慢发现自己变成了金身，GAMEOVER……

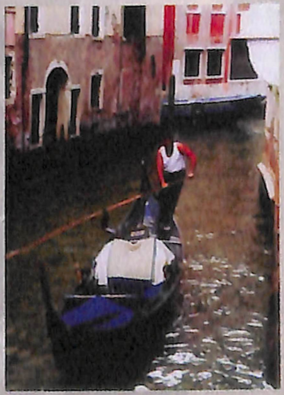


7. 埃及之旅：其实真正对埃及神话有一个系统性的阐述是在《古墓丽影Ⅳ》，但当时一代的开发人员可没想到这么长远，于是在一代中从第十关开始了劳拉的埃及之旅，猫神宫殿（古埃及人认为猫是守护太阳神的动物，这一点在好莱坞大片《盗墓迷城》中有所反映）、荷露斯之眼（荷露斯是埃及的太阳神，有关他的故事在四代中再来详细阐述）、T型十字架（埃及神话中生命的象征）、圣甲虫宝石（这个也在四代中详细说，因为四代中它的表现极为出色）、阿努比斯纹章（阿努比斯就是我们经常看到的胡狼形状的雕像，是古墓的守护神）等等一系列的过关宝物和两个不太大的狮身人面像让我们感觉就像是亲临埃及，当然在四代中我们还会回到埃及开始更为漫长的冒险。

总评：《古墓丽影》是一款伟大的游戏，它作为一个系列的开始，有很多成功的设定被一直保留，而在前面也说过：一代中的古文明气息是最为浓厚的，当在第一关印加遗迹的第一个秘密地点看到那个代表玛雅文明的圆脸图腾时，我自己心中的喜悦是难以用言语表达的。游戏的音乐也极为出色，大部分的时间是没有什么背景音乐的，只有劳拉一个人在空旷的古墓中的脚步声，这很符合古墓的气氛，当有危险来临时紧张的音乐一下子响起，千辛万苦解开谜题时出现悠扬的背景音乐，在看到一些伟大的遗迹时音乐转为模拟竖琴和低沉的男声吟唱，揭示着古代文明的神秘和沧桑。一代良好的操作性和武器系统也基本上被以后的几代所保留，最多在细节部分有所增减，当你熟练了各种各样的操作后你会发现你操控的劳拉一边做出行云流水的动作一边一气呵成地击倒各式怪物，是多么爽的事情。敌人方面没什么好说的，大多数古墓中的历险，最大的敌人都是那些野兽和不知名的怪兽，AI较低但要异常小心，从前面引用的各类神话大家也可以看到关卡和谜题设计得极为充实，缺乏观察力和实践精神都是没办法玩好这个游戏的，总而言之这个游戏成功绝不仅仅是靠劳拉夸张的胸部，而是满足了玩家永无止境的冒险精神。

《古墓丽影Ⅱ西安匕首》 | PC/PS | 1997

故事梗概：前面说过劳拉的第一次冒险来自于她的第一本日记，也就是说故事仍然有延续的机会，在二代中的故事开场则发生在中国。（连秘密地点都变为了中国的玉雕龙，很酷吧！）传说在中国的古城西安有一把匕首，那把匕首由于曾经插入过龙的心脏，所以吸收了龙的力量，如果谁能够把这把匕首插入自己的心脏他（她）就能获得无穷的力量。劳拉当然不会傻到去拿自己做这个试验，她只是对这个传说很好奇，于是劳拉终于动身前往神秘的东方大国——中国。但在长城的地底里劳拉得到了有关钥匙的新线索，原来有以巴托利为首的另一帮人马也在寻找开门的钥匙，而巴托利则去了水城威尼斯。螳螂捕蝉、黄雀在后，既然在中国，那不妨用一用中国的成语，劳拉随即跟踪巴托利来到了著名的水城威尼斯并偷偷潜入了巴托利的飞机，却没想到一时大意被人从背后打昏了搜去了所有的武器，（题外话：可能是制作小组为了防止该系列变成一个纯粹的开枪游戏，在每一代中都设定了一关是劳拉一开始没有任何武器，只能靠头脑来行动）然后在好不容易找回武器的同时劳拉邂逅了一位来自西藏的陈姓僧侣（暴丑）。他在解释了有关开门的六翼天使在海底的沉船里后不幸捐躯了，于是劳拉穿上潜水服拉着小型潜水艇的把手来到了海底40英尺处，好大一条船啊！干掉了许多巴托利的手下后劳拉终于拿到了六翼天使，抢了一架水上飞机后直奔西藏。西藏到了，飞机也没油了，利用降落伞平安到达后发现这里也到处是黑帮人马，大杀一通后抢了雪地摩托来到了西藏布达拉宫分宫，在西藏武僧的帮助下终于拿到了长城底下西安宫殿的钥匙，眼看着就要拿到西安匕首了，却不小心误中陷阱，在见识过了中国古代巧夺天工的精美建筑和各种机关后，被巴托利抢先一步拿到了匕首，他用来插入了自己的胸膛。两个手下把他抬到了另一个地方，劳拉也跟着来到了中国传说中的天宫和龙宫（所有的东西都是悬空的，神奇得要命），并见识了中国的天兵天将



▲这个就是"贡多拉"。

(打中后会变成玉雕散去)，在来到最后大殿时发现了吸收了龙之力量的巴托利，他（它）已经变成一条巨龙了，在左翻右跳用乌兹把它打晕后，劳拉把它腹部的匕首拔了出来，只见巨龙很快就变成了骨架，宫殿也又开始坍塌了（我为什么要说又），劳拉像往常一样逃出生天。与《生化危机》不同的是劳拉回到家里洗澡的时候发现巴托利的手下残余部队又出现了，于是又是一场硬仗，打倒一位双枪“阿诺·施瓦辛格”后，一切终于结束了。


▲雄伟的布达拉宫的一角。

游戏外的故事：我也说了在一代中几乎涉及到了各个民族的传说，所以在二代中神话的成分被大大减轻了，冒险也不再全都是在暗无天日的古墓中，可能是制作人员想改变一下风格吧！但二代中一些著名的场景还是可以引起大多数人的共鸣：

1.长城：游戏一开始时劳拉空降在长城的镜头可谓打动了不少中国玩家的心，事实上我对于这个世界七大奇迹之一也无需多说什么了。惟一一点要说明的是游戏设定匕首的来源是中国古城西安的地下，而在印象当中长城最著名的莫过于北京的八达岭一段，那西安长城是哪来的呢？查了一下资料才发现自己真是孤陋寡闻，长城从秦朝开始动工，由楚、齐、魏、明等朝代不断加固修筑扩大，一直到清朝还在维护，横跨十二个省份和我们的首都，而游戏中的古长城最有可能是采用陕西韩城市的三座古长城，即韩长城、梁长城、魏长城的原型制作而成的，现在可是国家级重点文物保护单位喔！制作人员还放了几只老虎在第一关，可能是中国的东北虎太有名了吧！

2.威尼斯水城：虽然没有了古代著名的遗迹什么的，但到著名的景点旅游也是一件惬意的事情，威尼斯是意大利东北部闻名于世的水城，位于亚得里亚海海滨，四周海水环绕。城区建在118个小岛上，有117条水道贯穿其间，401座拱桥将小岛连成一片。传统交通工具是一种尖尖的船“贡多拉”，这种船能灵活穿行于水巷中，在游戏中能够把它撞烂，很过瘾（变态）。如果想去类似的地方的话，中国上海附近的周庄也是一个不错的选择（绝非广告）。

3.大歌剧院：在威尼斯水城里的大型歌剧院与一代中的大竞技场有异曲同工之妙，一代中的竞技场是仿照古罗马竞技场的布置来进行设定（真正的古罗马竞技场我们能够在五代中看到），但二代中的大歌剧院灵感则肯定不是来自于著名的悉尼歌剧院而是一些大型的地下歌剧院如巴黎歌剧院（居然把歌剧院的前排设计成下倾型的很是古怪），由于没有太多的资料所以无法描述详细，但我敢保证如果玩到游戏中的大歌剧院时绝对会有一种到了欧洲某处的感觉。

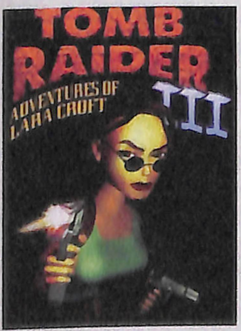
4.沉船：相信很多玩家跟我一样，在玩到沉船时会不自觉地想到泰坦尼克号，不过在游戏中的沉船比泰坦尼克号可要大得多了，有大厅、餐厅、休息室、有几个足球场那么大的甲板什么的，但里面居然有一个这么大的空间并且有空气真是一件不可思议的事，理论上来说在深海是有可能形成一个个空气洞，就好像一个空杯往下罩的感觉，从而保存着大量的空气以便我们的劳拉上窜下跳，但是除非有相当坚固的外壳可以抵御深海压力，要不然这么多的空气压缩在海底应该就是科幻小说的情节了。（可以看一看卫斯理或是《星球大战前传》）

5.西藏宫殿：在故事简述里我说西藏那个是布达拉宫的分宫这是纯粹开玩笑，事实上西藏宫殿大殿的那个雕像也比较古怪，不像是密宗的雕像，不过这也是系列最常见的关卡设计模式，一个大殿，然后前后左右上下都是门，进这个门开那个门，最后集中几样东西一起开机关。话题扯远了，回过头说说作为西藏宫殿的原型布达拉宫吧！它位于拉萨市西北的玛布日山（红山），是我国著名的宫堡式建筑群，藏族古建筑艺术的精华。布达拉宫以其辉煌的雄姿和藏传佛教圣地的地位，成为世所公认的藏民族的象征。“布达拉”梵语意为佛教圣地“普陀”的音译，原指观世音菩萨所居之岛（观音不是住在东海普陀山紫竹林吗？），海拔三千七百多米，游戏中的劳拉还算聪明换了一身衣服，不然还没打就冻死了，但游戏中的武僧连黄帽也不戴，也不知道是哪一派的密宗（西藏佛教多为黄教密宗，且相传掌握了人转世轮回之法，极为神秘）。

6. 神秘的雪人：同样的标题请参照《丁丁历险记》，但老实说每一个去到尼泊尔的人都会对当地的雪人之谜感兴趣，据说他（她）们会突袭牧人的小屋，寻找食物和衣服，有时还穿着偷抢来的衣服。在不丹境内一颗树上科学家们采集到的一些毛发，进行基因检测后发现它的DNA与任何其它动物都不相吻合，很可能属于一种尚未被人类发现的物种。我自己倒觉得这只是一些生物为了适应环境的变异而已，就像我们神农架的野人一样，只是一来因为稀少，二来因为很难见到所以充满幻想。在游戏中劳拉可没那么客气，来一个杀一个，来两个杀一双。

总评：《古墓丽影II》丝毫无损于一代建立起来的赫赫声名，制作人员在对图像进行了进一步的细化后(我不知道有没有采用新的引擎)，画面变得明亮许多，在一代中只能模糊表现的很多贴图在二代中可以做得比较精细了。除了画面的进步外，制作人员还走了一条和一代完全不同的路，可能是一代玩家们反映全都是在不见天日的古墓中太阴暗了，所以二代加入了水中、雪地、威尼斯等许多场景，敌人也由一代的野狼、熊、木乃伊等动物形敌人变成了二代中的人，毕竟人的AI可以设定得更高一些让游戏更有难度。除了拿枪、木棍的人以外还出现了一种喷火兵，如果被喷到了身边又没水的话那可就真是死路一条了。背景音乐和一代一样，一般情况下都没什么音乐，但在第二关水城威尼斯的一段小提琴可谓是天籁之音，强烈推荐给各位。最后的关底跟一代一样弱智，可能打到最后了也不在乎有没有关底了吧，反正又不是RPG……操作和武器系统基本上没有变动，但流畅了许多(不知道是不是自己玩熟了的原因)，在解谜要素减弱的同时动作性被大大加强，在后期看到六代的开发日记后发现制作人员本来也打算做到二代为止，但后来可能是因为玩家的呼声太高了，不得已才继续开发了三四五代，到现在为止也有许多古墓玩家都认为一代的气氛是最好的，而在二代中所有的要素配合得相当完美，有点像《生化》初代和《生化2》的关系。

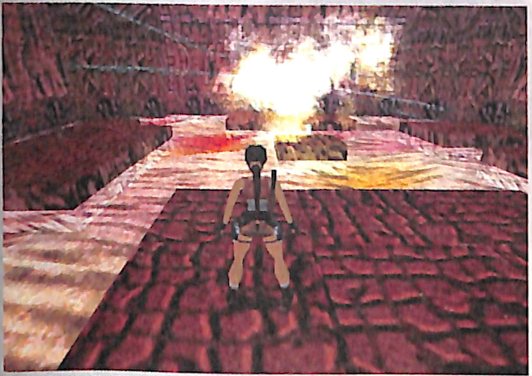
《古墓丽影III劳拉的冒险》	PC/PS	1998



故事梗概：在几千万年前，一场流星雨落在了地球上，但带来的后果却不是把你的泪藏在我肩膀，而是地球生态的极度破坏，而其中的一颗陨石蕴藏着巨大的能量（老套路了），它被分成了4片散落在地球的4个角落（后来三代的资料片失落的宝物中又说是有五片，所以说赚钱无止境啊），劳拉要做的就是去寻找它并不让它落到坏人手里，在印度的丛林神庙中劳拉找到了第一块碎片的拥有者，并发现得到碎片能量的人都会变成怪物，那只有解决掉怪物拿碎片这一条路了。在之后的旅程中劳拉可以选择到内华达洲、南太平洋小岛、伦敦3个地方的任意一个地方开始冒险，劳拉选择在内华达洲驾驶着四轮越野吉普想冲破五十一禁区，结局是摔得头晕眼花还被抓了起来，不过这一点点小小的困难怎么能难倒我们的劳拉呢？学一学前辈Snake装装病就把看守骗倒了，接着就是越过重重机关，冒着被激光烧成“肯德基”的危险，终于成功地进入了五十一区的核心部分，在看过了一个小小的飞碟和一具小小的外星人干尸后，顺利拿到了第二块碎片。接下来就是去雨夜的伦敦了，相当于回了一趟家，不过在伦敦大教堂上解决了一个大块头后才知道还有一位李小姐也对劳拉产生了兴趣，看来对陨石碎片感兴趣的人不少啊！飞奔过伦敦的地铁站、（不飞奔就被地铁撞死了，严重抗议《寂静岭3》的抄袭行为）游过伦敦的狮身人面像（比起埃及的来说太小了），终于找到了凭借陨石力量变身的李小姐，也别多废话了动手吧！电掉她后拿到了第三块碎片。在南太平洋小岛上，很多土著人还有美丽的热带风光在欢迎着劳拉，经过土著人部落时劳拉遇到了一个被恐龙咬掉了半边的军人，原来他们的飞机失事了，遇到了一大群食肉恐龙，看来恐龙还真是分布得很广，从一代的南美洲秘鲁到二代的中国再到三代的南太平洋小岛，可能是侏罗纪公园造成的恶果吧！那就没办法要替天行道了，利用失事飞机上的武器解决掉很多迅猛龙后一个土著首领告诉劳拉部落里发生的怪事，不用说了又是陨石惹的祸，最终找到了土著人的神殿干掉了变异的土著人拿到了最后一块陨石碎片，所有的碎片都凑齐了，也应

该到发源地南极去看一看了，不过南极的水可是很冷的，如果在耐寒槽消耗掉之后可是会很容易要了劳拉的小命的，就这样还是一不小心被在印度丛林里的老相识威特拉博士抢走了4块碎片。接下来的故事就简单得多了，无非就是博士用4块碎片把自己变成了巨大的蜘蛛怪物（为什么从来都没有博士变身成一个美女怪物），然后劳拉斗智斗勇后让博士永远地安息了。

游戏外的故事：也许是因为三代太像二代资料片的缘故吧！很多人都把三代评为系列最差的一代，除了故事老套、关卡散漫以外，三代的游戏难度基本上是系列之最（在玩到六代后我的想法改变了-_-！），无论是动作、解谜还是迷宫，没有无比的耐心和毅力根本无法完成，当然三代中也有很多设定上的闪光点，现在就让我们来看一看：



1.印度丛林：其实印度的神话体系也是非常有意思的，大家有兴趣可以找一本叫《罗摩衍那》的书，这本书被称之为印度的《荷马史诗》，讲述一个家伙和猴子军团一起夺回自己老婆的故事。（什么乱七八糟的）里面涉及到了几乎所有的印度神话人物，如果实在想不起来三主神、八部众的话，大家也可以回忆一下《天空战记》，但不知道游戏开发人员为什么没有采用一些神话故事作为游戏的谜题或是关卡背景，只是过渡性地安排了几尊六手像，游戏道具中也没有印度神话中最常见的法轮，令人大失所望。换个话题说印度神话中有一个叫罗喉的阿修罗，在诸天喝不死甘露时也想混进去偷喝，结果被发现落得个身首异处的下场，死掉后化为计都星，如果详究下来不难发现另一著名游戏中著名必杀的由来，看我的计都罗喉剑——暗剑杀，扯远了扯远了……

2.内华达州51区：游戏的制作人员自己也说过，他们都是X迷（不知道什么是X迷就去看看《X档案》吧！），所以在1998～1999年《X档案》热播时制作人员有心无意地在游戏中也加插了政府阴谋论的最热门话题——内华达州51区，它位于美国内华达新郎山的脚下，50年代主要用于测试U-2侦察机，但它同时也是绝大多数UFO爱好者和指控美国政府一直在这一地区进行某种阴谋活动的批评人士希望了解的神秘地方。该地区南部有一条长度超过3英里的跑道，跑道一边是好几处飞机库，其中几个外形非常巨大，屋顶都被漆成白色。而空中交通管制天线则长400英尺，本身高150英尺，这都不像是一个测试基地而更像科幻小说里的产物！未经许可任何交通工具或人严禁通过此地，而在51区的夜晚经常有人观察到有不明飞行物的踪迹，所以也有人认为美国政府在试验飞碟，游戏中倒是没有这么多假设，直接就设定了一个小小的飞碟和外星人的干尸让你目瞪口呆，也让人更加对《X档案》里美国在五十年代曾经在51区发现了坠毁的飞碟和死去的外星人并独占了秘密这一理论信以为真。

3.南太平洋小岛：关于南太平洋最著名的小岛莫过于复活节岛了，那几个在沙罗曼蛇里跳来跳去的摩艾头像实在是太有名了，但游戏中没有设定进去，不知道是不是想留一条后路给七八九代。南太平洋小岛上的土著大部分是斐济人，棕榈树、竹藤、茅草房、鲜明瑰丽的图腾、神秘的土著石雕，制作小组在细节上可一点都没有不负责任。只是小艇实在是太难划了，我划得两个手指都肿了才没让小艇掉入大漩涡。关于南太平洋小岛的文明还有另外一种说法：考古学家在南马塔尔群岛上发现了火山熔岩建造的城市，且群岛的一个个大岛之间都有运河相连，只是今天城市仅存着遗迹，运河也已被海水覆盖。后来就有探险家追寻着考古学家的思路踏上了南太平洋，探险家回来后写出了令人惊叹的《遗失的大陆》，书中说分散在南太平洋中的岛屿原来是一块相连的大陆，因为接近赤道，充足的阳光孕育出了深厚的文明。但后来巨大的火山喷发摧毁了大陆。无穷无尽的火山运动令大陆坍塌、割裂、漂移、沉降。巨变之后，在茫茫大海上，仅露的几座山巅化为了遥遥相望的岛屿。

4.夜雨伦敦：既然制作人员把伦敦也做进了一款具有冒险和历史成份的游戏里，那我们就毫不怀疑这座只有二千多年历史的城市必定有它可取之处，首先说说伦敦的整个市区绝大多数是三四层高的楼房，高楼大厦数量不多。乘车观赏伦敦市容，展现在人们眼前的是古老城市的风貌。有各式各样古香古色的大厦、教堂、伦敦作为世界上的大城市之一，却不像纽约一样到处都是现代化的建筑，英国是个怀旧的国家啊！包括伦敦的钟楼、教堂，每一座都被完好地保存着，虽然游戏中出现的那个不是伦敦最著名的标志性建筑——大钟楼，但在游戏的隐藏关却有另外一样标志性建筑——威斯敏斯特教堂，英国人称之为荣誉的塔尖，至于说到游戏中的伦敦地铁站，共有273个车站，12条线，几十个交汇点。在伦敦的市中心，走几步就会看到一个地铁站，在游戏中你可以充分体会到那是全世界最复杂的地形之一。

总评：严格说起来三代和五代都是资料片，无非就是随便编一个故事然后凑几个关卡来让玩家过过瘾，但由于制作人员用了一套新的图形引擎，以致三代的画面比起前两代来漂亮许多，相信很多人都对一开始印度雨林里的一幕念念不忘吧！南太平洋小岛的热带风光和伦敦夜景也做得十分出色（就当时的游戏画面来说），在这里要说一句：三代曾经做了一个很好的尝试，就是改变以往AVG游戏里固定的先去哪里后去哪里的套路，在游戏中可以任意在三关里选择路线（但相互之间没有影响很是遗憾），大大提高了自由度。说到音乐，仍然是那么懒，在一开始的关卡印度丛林里有一段非常精致的TALA（印度节奏音乐）外，在内华达州来了一段《古墓丽影》主旋律的REMIX版，其它都是沿袭系列的一贯风格。操作系统上没有太大的变化，但整体操作难度变大，加上每大关的关底几乎都有一个BOSS，所以说三代向动作游戏过渡也不为过，这也是很多人不喜欢三代的原因之一吧！但无论如何，对于FANS来说，三代是一个值得一再回味的游戏。

《古墓丽影IV最后的冒险》 PC/PS 1999

故事梗概：故事从劳拉16岁的时候开始，那时候劳拉还是一个小女孩，但已经开始跟随着父亲的好友冯老师到全世界各地去学习冒险所必须的技能了。冯老师在柬埔寨的著名佛教古迹吴哥窟里教导劳拉如何应付冒险中所会遇到的各种难题，小劳拉还顺便跟冯老师比赛了一场，当劳拉在阅读了石碑上的碑文后，发现拿取吴哥窟里的宝物——彩虹女神是一件危险的事情。但冯老师却没有听取劳拉的意见，直到洞窟开始崩塌，机关开始合拢。冯老师才大声地要劳拉帮他，但劳拉却无能为力，只能眼睁睁地看着冯老师被关在里面。

画面切换，小劳拉已经长大并开始自己的冒险生涯了，这是她第四次正式记录冒险开始的地方——埃及，劳拉先来到了赛斯之墓（经历了二三代后终于又回到古墓里了），拿到了荷露斯的护身符，却也同时解开了邪神赛斯的封印，出来时向导也背叛了劳拉，还带了一大帮人磨刀霍霍想抢护身符。劳拉一个个解决掉后驾车经过王者山谷冲上了尼罗河的渡船，才发现原来一切都是冯老师在幕后操纵，而冯老师也变得邪恶了许多像是被赛斯附了身。在劳拉的好朋友简的帮助下，劳拉终于知道自己解开的是一个邪神的封印，邪恶将降临到这个大地上，如果想克制住这股邪恶势力的话就必须拿到荷瑞斯的黄金圣衣（圣斗士劳拉！）才能重新封印赛斯，而冯老师当然也想得到这件黄金圣衣来加强邪恶的力量。劳拉继续驾车来到卡纳克神庙群，打败了冯老师的众多手下后进到赛米尔卡特古墓，但冯老师偷偷地在后面拿走了用来开门的护身符，劳拉只好慢慢在古墓里寻找出路。和墙上的脸下了一盘Senet棋，并躲过了神牛的冲撞，偷偷换上了冯老师手下的衣服，溜上火车来到埃及的第二大城市亚历山大，劳拉的朋友简告诉劳拉关于荷露斯的黄金圣衣的有关

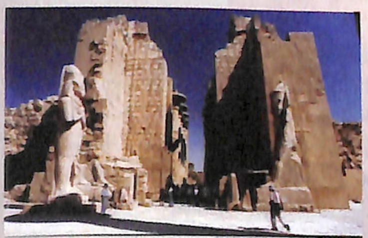


信息，经过艰苦的搜寻，劳拉终于找齐了黄金圣衣的各个部分，简却被冯老师胁持到了开罗。为了救朋友，劳拉当然义无反顾地前往开罗，救出简后冯老师试图说服劳拉把黄金圣衣交给他，被劳拉拒绝了。接着劳拉来到了埃及最著名的斯芬克斯狮身人面像和胡夫大金字塔处，凭借着超人的勇气和智慧，用荷露斯的护身符封印了赛斯，解决了蝗灾，但古墓也开始塌落。冯老师脱离了赛斯的控制想要救劳拉，但是却无能为力，他也终于体验到了当年劳拉有心无力的处境，就这样，劳拉被埋在了埃及古墓下面。

神话传说：从一代以来，系列终于又回到了起点，结合世界神话体系中最神秘的埃及神话，这次四代展现给我们的是一个单一的、纯粹的埃及古墓世界，几乎能排得上号的埃及神话人物和传说都在里面出现过，而四代对于智力的考验也远远胜过对于动作的要求，现在我们就拿几个最主要的来说：

1.埃及神话概述：由于埃及神话的内容很庞大，所以我们只能选游戏的背景部分来综述一下：埃及人信仰神的时间段不同，信仰的神也不同，从第一代到第四代王朝，埃及人信仰荷露斯神，也就是太阳神，在本集古墓中多次出现，到第五第六王朝，埃及人又开始信仰太阳神拉（又来了一个太阳神，是荷露斯的曾曾曾曾祖父），最后在新帝国时代，埃及人信仰阿蒙（最早的机器猫？当然不是了……），这个在游戏中也会出现。大致上埃及人的信仰分为3种形态：动物形态、人的形态、抽象形态，埃及神话有3个地域的不同解释，相近却又不完全一样，选一个最接近游戏背景的就是荷露斯和赛斯神的故事了。

2.赛斯（黑暗和沙漠之神）：本集的主要故事内容是放在了荷露斯神和赛斯神的争斗上，关于赛斯的神话故事流传得最广的就是他如何运用诡计，杀死他的哥哥奥西里斯（古埃及冥神），并且将他的尸体肢解。奥西里斯的妻子——伊希斯（生育和繁殖之神）花了很多时间，才将他的尸首拼凑完整，后来，他们的儿子太阳神荷露斯找塞斯报仇，但神话到这里就结束了，可没说把赛斯封了起来。游戏中劳拉不小心拿走了荷露斯的护身符，把赛斯放了出来，闯的祸可真不小。赛斯是一位纯粹的邪神，这在世界神话体系中都很少见，就算是北欧里最著名的大狼那也只是一头动物，希腊神话中则根本没有绝对邪恶的神，中国神话中的神全是官，动不动就封一个。而埃及的赛斯可厉害，他与动物之间的关系很好，像狗、鳄鱼、蝎子都是它的得力助手。他是混乱、沙漠之神。在《死亡之书》中，赛斯被称作“北方天空的领主”，天气的变幻，比如说狂风暴雨等，都是由赛斯控制的，邪神都可以享受这种待遇真是让人羡慕。这也是我把它放在第一位的原因——太有魅力了。


▲卡纳克神庙群的入口。

3.荷露斯（太阳和光明之神）：埃及人崇拜的主神之一，是刚才所说的赛斯的侄子，奥西里斯和伊希斯之子，圣兽为一只鹰，传说奥西里斯被杀害后，伊希斯把荷露斯带到一个漂岛上并保护着荷露斯不受赛斯侵害。传说中，因为当他在母亲怀胎时，父亲遭受谋杀，或者因为他是早产儿的缘故，他自腰部以下是没有发育成熟的（汗！），而埃及的每一代法老都视自己为荷露斯在地上的替身（大汗！），他有4个孩子分别负责看管死者的四个重要器官，如果看过《盗墓迷城》的话应该对制作木乃伊时的开口动作有印象。在游戏中劳拉还必须找到荷露斯的黄金圣衣，这可没有听过，虽然他同时也是铁匠之神。

4.虽然游戏是以埃及神话为背景，但游戏的开始却是从柬埔寨著名的古迹吴哥窟开始的，那时候小劳拉还在跟着冯老师蹦蹦跳跳。说到吴哥窟那可是大大的有名，我记得我们中学时代的课本上还有彩图。它建于十二世纪，是世界上最大的宗教建筑物，与泰姬陵、金字塔和我们的长城齐名，是七大奇迹之一（好像听说现在重新评过了）。建立这座伟大寺庙的高棉国王是神勇善战的苏利亚瓦尔曼二世，他用来供奉兴都教的维希奴神。由于维希奴神的代表方向是西方，所以吴哥窟是吴哥古迹里少数大门朝西的建筑。由于西面亦代表死亡，高棉人也把吴哥窟称为葬庙。至于游戏中第一关的宝物彩虹女神倒是没有听说过，彩虹女神在希腊神话中是诸神的信使，所以到了第五代中还会出现一个与彩虹女神赛跑的关卡。

5.卡纳克神庙：来自于游戏的第四关，其实应该是卡纳克神庙群，埃及崇拜的神众多，所以没办法一个法老一个神地详细说，但卡纳克神庙应该是一个代表。它是世界上最壮观的古建筑之一，位于开罗以南约７００公里的尼罗河东岸，由砖墙隔成三个部分，中间保存得最好也是面积最大的部分是献给阿蒙神的，前面说过的阿蒙神是第比斯的主神，形象是人、公羊、鹅或者原始时代的蛇，因第比斯的兴起而成为国家的主神。左边是献给莫（战争之神，通常是以猎鹰头人身的形象和荷瑞斯一起出现）的。右边还没有发掘的部分是献给姆特（战争女神，阿蒙神的妻子，月神孔苏的母亲，外形是母狮）的，在游戏中还可以看到方尖碑，它是古埃及崇拜太阳的纪念碑，常成对的竖立在神庙的入口处，有意思的是劳拉也要收集太阳女神和太阳圆合成太阳崇拜物放在方尖碑前才能打开门，十分切题。


▲孟菲斯的拉姆西斯二世像。

6.Senet棋：在故事中简要提过一下，很好玩的一种棋，最起码在游戏中很好玩（不过我总是输，怒！），传说中月神孔苏曾经和托特（计算、学问和智慧之神）下这种棋。并且用他的光作赌注。结果是托特赢了。从此孔苏就只有在满月时才能展现它的光芒，游戏中每人有3颗棋子，根据摇出的点数来决定移动的步数，还可以把别人撞回去，考验智力和耐心的一种游戏。

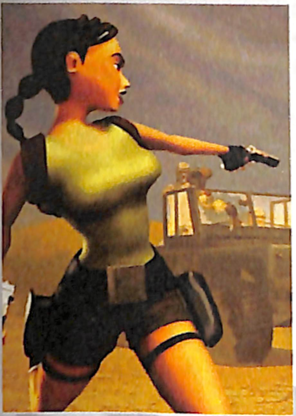
7.孟菲斯地下神牛庙：在赛米尔卡特（古埃及第一王朝的第六个法老王）古墓中劳拉差点被一头神牛撞死，制作人员的灵感来自于孟菲斯地下神牛庙，我们都知道在埃及牛是一种神圣的动物，在街上牛可以大摇大摆地走无论是车辆还是行人都要避让它，是因为埃及人相信神在很多时候是以动物的形态出现的，其中最有名的是孟菲斯的神牛塞拉皮斯，它被人们认为是塔赫神的仆人，所以孟菲斯地下神牛庙在埃及也是很出名的建筑之一，这些神牛的墓地规模不下于帝王的陵墓，里面也有很多价值连城的陪葬品，但这些神牛的墓地也和人的墓地一样很快被盗墓者洗掠一空，但我们的劳拉不像为陪葬品而纯粹像是去探险的，要不然她应该在被盗完后的棺材上堆满石头以表示对后来的考古学家的蔑视。

8.圣甲虫的故事：在游戏中的克丽帕特拉宫殿，劳拉必须用上了发条的圣甲虫才能通过尖刺机关。其实所谓的圣甲虫也就是我们俗称的屎壳郎，在埃及神话中它可是太阳神的化身，埃及人认为是一个很大的屎壳郎在天上把太阳滚来滚去，我们才能看到日出日落，（寒！）所以圣甲虫是配饰、印章或护身符常见的造型。葬仪中的圣甲虫常常结合鹰的翅膀。另外还有一种“心脏圣甲虫”更是是否能得到永生的关键。在最后审判时，心脏要放在天平的一边，接受检验（在后面我们会说到）。很多人担心自己过不了这一关，于是用石雕的圣甲虫来代替自己的心，放在木乃伊体内。

9.最后的审判：最后我们来说一说这个最后的审判吧！埃及的传说里，人死之后进入冥府都要接受审判，由阿努比斯引到审判的地方，由冥界之王，荷露斯的父亲奥西里斯主持审判。把死者的心脏放在天平的一边，把正义、真理、秩序之神玛特佩带的羽毛放在另一边。如果死者的心脏比羽毛重（怎么可能比羽毛轻！），那么他就会被等在一旁的恶兽“灵魂吞噬者”吃掉，反之他就可以尽情享受欢乐，在游戏中是天平水袋的数学问题，谜题设计得很巧妙切题。

总评：四代是号称回归原点的一代，无论是游戏的谜题设计、画面风格都有让人回到一代的感觉，在暗无天日的埃及古墓里接受一个又一个考验，CORE DESIGN用实力证明，只要他们想，还是可以做回以前的古墓。不过游戏整体难度偏低，最后居然没有一个关底BOSS（可能是二代和三代被人骂得多了），加上背景神话只有埃及神话，显得比较单薄。故事情节倒是有所加强，游戏围绕着冯老师和劳拉的恩怨展开，加插埃及神话中最著名的荷露斯的复仇，尤其是最后冯老师体会到劳拉当年无能为力的心境刻画得十分出色。画面比起三代来倒没有太大的进步，操作系统和音乐都没什么变化，从副标题也显示制作人员的意思是这最起码是次世代机上的最后一代了，因此很多古墓的忠实玩家都把这一代和一代相提并论，称为《古墓丽影》系列”的最后一次古墓历险。

《古墓丽影 历代记》	PC/PS	2000



故事梗概：由于在四代的结尾处劳拉生死未卜，所以五代的故事基本上是由劳拉的几个最好的朋友在一起时，大家分享劳拉以前的冒险故事的形式展开。首先是由劳拉的好友简叙述劳拉在罗马取得哲人之石的过程，那还是早期冒险时劳拉和老相识皮埃尔的一段小插曲，劳拉本来打算跟皮埃尔现金交易买下墨丘利之石的，但皮埃尔居然打算硬抢，我们的劳拉当然不会答应，于是演出了一套大闹歌剧院的好戏。皮埃尔不甘心，和拉森两个笨蛋一路跟着劳拉经过图雷真市场，解决掉古罗马斗兽场附近的狮子后劳拉顺利拿到了哲人之石，冒险告一段落。在观赏了那颗著名的宝石之后，简继续讲述劳拉的第二个故事，也就是劳拉如何潜入德军潜艇，夺取命运之矛的故事。传说这柄基督教的神器有着把一支军队变为无敌军队的力量，而我们的劳拉就是要在一个叛变的船长处把长矛夺回来或是摧毁它，不让它落到黑手党的手中，从俄罗斯的利斯塔港出发，劳拉偷偷潜入了潜艇，但由于睡着了被船上的官兵逮住了(四代之后终于又用回这一招，没有武器开始的一关)，但还好船长虽然叛变，但是还算比较正直和有军人气概，只是把劳拉关了禁闭，劳拉利用通风口逃了出来，并利用潜水服潜入德军的潜艇残骸，拿到了命运之矛，上来后还没好好欣赏，却被黑手党人带着手下抢去了。劳拉警告说这柄长矛蕴藏着未知的力量，不是人类所能掌握的，当年的德国潜艇就极有可能是被这股力量所毁灭的。这但黑手党人却当耳边风，结果就是“不听劳拉言、吃亏在眼前”，黑手党人被奇异的电流电死了，而长矛所带的力量也击穿了潜艇。劳拉找到了氧气，并让这柄不祥的长矛永远留在了海底。简讲完了第二个故事后，劳拉的朋友帕特里克神父也讲述了一段劳拉小时候的故事，那个时候小劳拉还暂住在苏格兰老管家威斯顿家里。传说附近的小岛上有鬼魂出没，帕特里克神父决定独自前往调查一下，但这一切又怎么能瞒过小劳拉的耳朵，小劳拉偷偷跟着上了船。被发现后神父叮嘱劳拉留在船上，自己带着信仰上岛了。劳拉当然不会放过这样一个冒险的机会，自己偷偷跟在神父后面上了岛。上岛后遇到了一个没有心脏的僵尸，还好这个僵尸不像坏人，反而拜托劳拉帮他找回他自己的心脏，劳拉答应了下来。用铁铃铛吓退拦路的小妖后，在幽灵的带路下，逃过邪恶骑士的追捕，但神父却被抓住了。邪恶骑士要劳拉停止把他困了多年的水车运转，为救神父，劳拉只好答应了下来。用一个小金币骗过了在水底的水妖，劳拉停止了水车的运转，但骑士却不讲信用想要伤害神父和劳拉。关键时候劳拉念出了这个骑士的名字，把骑士的鬼魂消灭掉，同时拿到了僵尸的心让僵尸灵魂得到了安息。这就是劳拉在十六岁时做的举动，冒险的精神就是这么一次一次培养出来的吧！这时候老管家又拿出了最后一样东西讲述着最后一个故事，彩虹女神——就是它导致了劳拉和冯老师之间的仇恨。冯老师在得到彩虹女神后企图利用对彩虹女神的研究来制作一些可怕的东西，劳拉想通过拿走彩虹女神来阻止自己的老师继续在贪念下越陷越深，于是劳拉在黑人“ZIP”的帮助下潜入了冯老师的高科技大楼，并成功地带着彩虹女神逃出了这座布满各种机关的高科技大楼。画面转回在埃及中挖掘的冯老师，一个工作人员兴奋地向冯老师报告：“我们找到她了”，画面一暗，五代的故事也就到此结束。

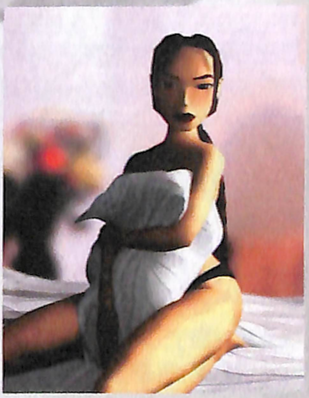
游戏外的故事：五代基本上和三代差不多，几个不同的关卡组成劳拉以前的冒险故事，而且从五代可以看出制作人员的精力已经不再放在古墓中，而是让劳拉尝试多方面的技能，潜入、搏斗、这些在五代中刚刚开始成形的概念在六代中开始正式投入使用，这样也就使得我们的五代基本上没有太多的游戏外的故事：

1.哲人之石和炼金术：古罗马的炼金术士有两样梦寐以求的东西，一是哲人之石，一是生命之液。生命之液传说能够医治所有的疾病，而哲人之石则是所有生命的本质可以改变其它物质的构成，我们劳拉在五代中的第一个任务就是寻找哲人之石，因而漫步罗马街道。事实上哲人之石对于人类文明的影响还真的不小，西元292年，罗马皇帝下令禁止炼金术。(认为那是一种巫术)但到十二世纪，炼金术又从阿拉伯传回欧洲。炼金术的目的是找“哲人之石”以“点铁成金”。这个目标虽然不曾达到，但发展出一些技术与经验，如：加热、熔解、蒸发等，对后来的化学研究及对于物质的理解，不无助力，相对比之下中国的炼丹术的直接成就就是火药，这一点说明乱来的东西也不一定没好处。

2.墨丘利之石和罗马神话：故事一开始那两个笨蛋（指皮埃尔和拉森）拿着墨丘利之石想诱惑劳拉，没想到陪了夫人又折兵。墨丘利是罗马神话中的商业神，在希腊神话中叫做赫尔墨斯，是专门帮宙斯到下界骗女孩子的坏蛋，他同时又是多才多艺的发明家，创造了字母、数学、天文学、古代竖琴等。在奥林匹斯山众神中，他是专门传递使命的信使。至罗马时代，人们把他视为商业保护神，便改称他为墨丘利，其实罗马神话和希腊神话同出一辙，一般都只差一两个名字，像我们习惯说的爱神维纳斯其实也就是希腊神话里的阿芙洛狄蒂。希腊罗马神话中有很多个人英雄的事迹，十分精彩，感兴趣的可以看看荷马的史诗《伊利亚特》和《奥德赛》。

3.古罗马斗兽场：在游戏的第三关劳拉要到斗兽场外围转一圈，虽然对付那两个武士有点危险，不过相对比古罗马的奴隶们来说劳拉可真是幸福多了。我们都知道古罗马是一个奴隶制的国家，那些奴隶们不但要干活还要负责主人们的娱乐活动。那个时代还没有卡拉OK和互联网，所以所有的达官贵人们很喜欢看最原始的格斗剧，把人和人、人和狮子什么的放在同一个竞技场里面，看最后谁能活着出来，如果感兴趣的可以看看《斯巴达克斯》，我们这里不谈竞技，只谈游戏中的场景，古罗马的斗兽场呈椭圆形，长188米，宽156米，当中为格斗场地，四周为看台，看台可容纳5万～8万观众。它的形状和现代体育场很相似，它的大小和目前世界上一些大型体育场相比也毫不逊色，可谓宏伟壮观之极。

4.命运之矛：又被称之为朗基尼斯之矛，劳拉在第四和第七关要潜入俄罗斯潜艇里就是为了要让这支长矛长眠于海底。传说当耶稣被钉在十字架上时，这支矛曾经用来刺穿过耶稣的身体，因此蕴含不可思议的力量。在第二次世界大战时，德国人曾经想偷偷地用潜艇把这支长矛带回德国，但潜艇行驶到一半就神秘失踪了，因此这件基督教的圣物就此不知所踪。制作人员可能是从《印第安纳那·琼斯》第三集获得的灵感，那个神秘的约柜也同样是基督教的圣物，德国人一打开就全完蛋了。(可怜的德国人，打开命运长矛的也是他们)



5.苏格兰岛的鬼魂：小劳拉在荒岛上所见到的鬼魂其实是苏格兰一直以来最负盛名的两大传说之一(另一个是尼斯湖的水怪，在三代的黄金版中可以看到)，但这些鬼魂并不完全都是坏蛋，在传说中会偷偷帮助农家干活，在游戏中还为劳拉带路。而在现实中的苏格兰人似乎生来就笃信超自然的力量，还有一件很有意思的事就是根据苏格兰观光委员会公布的官方统计数字，苏格兰的UFO（不明飞行物）目击事件集中度为全球之最，所以我说苏格兰人真是可爱。说起苏格兰岛，《丁丁历险记》中也有丁丁在苏格兰黑岛上冒险的经历。说起黑岛，PC游戏玩家还会想起《辐射》、《博德之门》什么的吧！扯远了扯远了。

总评：《历代记》是一款不过不失的资料片作品，无论是操作性、音乐或是故事背景都已经显得不那么有生命力了，制作人员在里面有一些潜入等新要互素的想法，但由于未成形所以我们看起来都很生硬，有点四不像的味道，要我说来它最大的的吸引力可能并不在于游戏本身而在于游戏所带的那一套工具吧！用这套工具玩家可以制作自己的关卡，包括机关设计，场景布置等等，本人就经常在网上看见一些高手设计的关卡不会比原版制作人员差，但制作人员把这一套工具公诸于世无非就是想让大家都知道：这一套我们已经不用了，我们要设计出新的一套东西，其勇气和决心值得钦佩。

《古墓丽影 黑暗天使》	PC/PS2	2003



故事梗概：事隔两年半，故事从巴黎后街冯老师的家里开始，冯老师受到一个叫艾克哈德的人委托寻找5幅奥布斯丘拉的油画，但冯老师觉得劳拉才可以担任这项任务，并叫劳拉去找一个卡维耶的女人。但谈话中劳拉和冯老师发生了一些争执，冯老师居然拔出了枪，一阵混乱后劳拉晕了过去，醒来后发现冯老师已经死了，现场证据使自己变成了行凶嫌疑最大的人(好莱坞老套路)。劳拉觉得冯老师之死肯定跟要寻找的5幅油画有关，为洗脱自己的罪名，同时也为了查出5幅油画的真相，劳拉来到了卡维耶的公寓，卡维耶交给劳拉一本笔记本，并说冯老师曾经说过如果自己有什么不测就把他的笔记本交给劳拉。根据笔记本里的线索，劳拉先到犹太人区找到了一个叫布夏德的人，通过对话劳拉知道冯老师曾经想到卢浮宫的地下古迹发掘现场去，看来卢浮宫的地下肯定有什么奥妙。通过下水道来到晚上的卢浮宫，躲过戒备森严的警卫和各种防护机关，在办公室里发现原来委托冯老师的艾克哈德是十四、十五世纪的人，而那5幅油画蕴含着古代炼金术的力量，虽然5幅油画被封印住了并藏了起来。但奥布斯丘拉为了让自己的作品能够流传于世，偷偷制作了一套奥布斯丘拉版画，里面有关于那5幅画的线索。

得知了真相的一部分后，劳拉通过卢浮宫下面的古迹发掘现场到达了古墓的四季大厅。在经历过四元素的考验后，取得一幅油画回到卢浮宫，邂逅了本片的男主角——使用中国血滴子改良版的柯提斯取走了她的油画。劳拉追出去时却被人打昏了，醒来后布夏德把劳拉骗到了冯老师的公寓。劳拉回想起来原来冯老师为了保护劳拉不受艾克哈德伤害，才掏出枪来叫劳拉快走，自己却被艾克哈德杀害了。冯老师的计算机上保留了十四世纪圣堂骑士和黑暗炼金术士艾克哈德的一些详细资料，还涉及到一个由5个邪恶炼金术士和一个邪恶魔法师组成的联盟“卡贝尔”，然后布夏德请来的杀手“清除者”和劳拉展开了一场枪战，解决掉他后劳拉追踪布夏德来到布拉格。

从布夏德口中得知了真相的另一部分，原来艾克哈德控制的卡贝尔借黑手党的名义收集有邪恶力量的油画，暗地里却是想让一个在圣经中差不多灭绝的种族那菲利姆再度繁衍，现在最后的一幅就在布拉格圣殿骑士的秘密总部内，而艾克哈德则在那里建立了一个要塞。在一名记者的帮助下，劳拉单独潜入了斯查霍夫要塞，发现艾克哈德的人已经开始培养那和邪恶的怪物种族那菲利姆了，玻璃器皿中不断地跳出一只只怪物(新生化危机大战)，劳拉好不容易逃了出去却被柯提斯关在了出口处。接下来就是系列的男主角柯提斯第一次正式出场了，居然还有超能力可以看到很远处的东西(神奇)，在消灭怪兽恢复动力时柯提斯回身找劳拉却被反制住了。这时柯提斯才说出自己的父亲因为拥有可以克制艾克哈德力量的三神器中的两件而被艾克哈德杀害，他是为了报父仇才来找艾克哈德的。误会冰释后劳拉和柯提斯兵分两路，柯提斯去夺取第三件神器，劳拉则去寻找第五幅油画，在战利品拱顶，劳拉找到了第五幅油画，柯提斯却被艾克哈德抓住了作为人质，劳拉只好乖乖地交出油画，艾克哈德放出一个人虫二合一来对付劳拉，柯提斯在关键时候把劳拉托了上去，自己独力迎战人虫，最后被人虫刺穿了腹部，同时也用五行轮削掉了人虫的脑袋。劳拉则在艾克哈德的实验室内找到了第三件神器并将其中两件刺入了艾克哈德的身体，没想到艾克哈德身边的一个年轻人卡瑞尔跳出来结果了艾克哈德这个黑暗炼金术士。原来他就是邪恶的怪物种族那菲利姆的传人，只不过利用艾克哈德企图复兴那菲利姆族而已，冯老师也是他变化成艾克哈德的样子杀害的。劳拉当然不可能让这个怪物这么逍遥，经过一番苦战，劳拉成功地打败了这个怪物和他的沉睡者之罐，回到柯提斯与人虫战斗的地方，柯提斯不知所踪，只留下了他的血滴子……不不，是五行轮，劳拉带着它消失在黑暗中……

游戏外的故事：《古墓丽影 黑暗天使》对于EIDOS小组来说是一个崭新的尝试，这从游戏的标题不是《古墓丽影VI》就可以看得出来。在游戏中更注重故事情节和潜入要素，整个故事更像是参考好莱坞科幻警匪片而不是埋头古墓探索文明，这也就使得这个新的《古墓丽影》相对而言可发掘的要素不多。

1.那菲利姆(Nephilim)：整个《古墓丽影 黑暗天使》的故事背景都是围绕着这个种族的阴谋复活而开展的。有意思的是在游戏中说这个种族是天使与人类的混合体，拥有变形的能力，早期在土耳其兴盛现已灭绝。但事实上圣经中这是一个天使的名字，这个天使由于向人类透露了医学和巫术的秘密而被逐出天堂，从此变得邪恶，与黑暗为伍不再信奉光明，这也是游戏标题黑暗天使的另一层意思。同时那菲利姆还是一个很著名的哥特乐队名字，共出过7张专辑。



2.卢浮宫：法国著名的卢浮宫相信我不用多介绍，玩家也对其有所了解，博物馆始建于1546年，原本是作为王宫使用的，一直到1793年才正式改为博物馆供人参观，是目前世界上艺术藏品最多的博物馆之一。藏有大量17世纪以及欧洲复兴期间许多艺术家的作品，其中最著名的有米开朗基罗的《胜利女神》、达芬奇的《蒙娜丽莎》和维纳斯女神雕像等稀世珍品。游戏中再现了许多这样的艺术品，但是警卫系统就设计得一般般了，劳拉从下水道轻易潜入后，甚至要从我们最熟悉的《蒙娜丽莎》顶上的通风口爬出去，不知道是不是在鼓励后人效仿。

3.四季大厅：很多人都建议说从这一代开始应该叫“劳拉的冒险”而不应该再叫“古墓丽影”，因为整个游戏中惟一的古墓就是位于卢浮宫地下的四季大厅，虽然游戏中的四个大厅分别叫火焰圣域、海神宫殿、野兽之怒和冥王息吹，但我却认为这和游戏主题炼金术里的四元素——火、水、土、风有关。炼金术通常认为亚里士多德是他们的始祖，并且相信四种元素的力量是整个世界的基础，中国人的五行学说也有相似之处。在游戏中劳拉要通过4个神殿的考验才能拿到4枚晶体，配合游戏有问题的操作比起之前的作品实在难度上毫不逊色。

总评：从目前网上的评论来说，总体都认为操作太差，尤其是取消了追尾视点变成了“《MGS》+《生化》”还只能用摇杆，这让我们这些老玩家在操作方面大伤脑筋，BUG很多，本人就不止一次死得莫名其妙。前期的对话系统使得系列有了分支，也就是说拿一样东西到一个地方并不止有一种方法，这使得这个游戏的多次游戏成为可能，同时也看到了制作人员推翻以前的系列重新来过的决心。中期古墓中的重重机关让我们这些玩家又重新有了古墓的体验，不断地观察、敢于尝试各种可能、细心耐心加上越来越熟练的操作，本人认为这一代还是属于值得一玩的作品，前提是要有耐心通过前面的繁琐。制作人员也表示这是三部曲之中的一部，以后的制作会重新回到古墓的主题。

写到这里也差不多到了尾声。由于篇幅原因，系列的各个黄金版、体验版就不详细说了，最后只想说一句：作为一个古墓系列的玩家，写这样一篇东西，目的并不是想让所有人都认同这样一个动作难度较大的美式游戏，而是希望通过对游戏中一些值得一再回味的故事、场景、神话让所有的人都能了解系列的真谛所在，即不断地挑战自己，了解古代的各种文化充实自己，然后通过自己的双手探索未知的文明。

附作表	
Tomb Raider	古墓丽影（1996）
Tomb Raider gold：Unfinished Business	古墓丽影黄金版：未完成的任务（1997）
Tomb Raider II：XI'An Dagger	古墓丽影2：西安匕首（1997）
Tomb Raider II gold：Golden Mask	古墓丽影2黄金版：黄金假面（1997）
Tomb Raider III：Adventure of Lara Croft	古墓丽影3：劳拉的冒险（1998）
Tomb Raider III gold：Lost Artifact	古墓丽影3黄金版：失落的秘宝（1998）
Tomb Raider IV：The Last Revelation	古墓丽影4：最后的冒险（1999）
Tomb Raider V：Chronicles	古墓丽影5：历代记（2000）
Tomb Raider：the angel Of darkness	古墓丽影：黑暗天使（2003）

文：纱迹

邪道攻略《最终幻想X-2》一周目100%通关之道

《最终幻想X-2》发售已有大半年时间，想必各位玩家早已将其束之高阁了。不过由于国际版即将推出，相信又有很多玩家重操旧业了。在《最终幻想X-2》的众多邪道玩法中，最吸引人的当然就是一周目100%通关了。此前已有高人论证过一周目的最大完成度了，记得当时得出的结论是97%，而现在要为大家公布的就是一周目100%的完美攻略方法。

在攻略开始之前，首先提醒大家，要想达到一周目100%，所有的过场、剧情、对话、动画全部都不能跳过，否则就会影响完成度。由于本文旨在介绍完成度，因此并非一篇完整的攻略。如果大家有类似遇到打不过的强敌，或是有无法得到某样道具之类的疑问，请查阅此前的《游戏机实用技术》。本文所提的顺序并非惟一方法，但确实可以达到100%。



地名	本地完成度合计值	截止到目前为止的总完成度

STORY Lv.1

ルカ +1.6% 1.6%

调查码头上的猥琐莫古利。

完成“リザルトプレート夺还作战”任务。

飞空艇 +1.8% 3.4%

与琉库、佩恩、アニキ、シンラ对话。

与居住区的マスター对话。

在居住区睡觉。

观看“旅のきっかけ”。

ガガゼト山 +2.6% 6%

制限时间内成功到达山顶。

完成“ルブラン一味と竞争！”任务。

飞空艇 +0.6% 6.6%

与アニキ对话选择“やさしくする”。

以下框内内容顺序可变

ルカ +1.6% 8.2%

完成“ユウナライブの真实！”任务。

来到ルカ竞技场地下A与リン对话。

ミヘン街道 +0.2% 8.4%

访问ミヘン街道。

キノコ岩街道 +4.6% 13%

和ヤイバル初次对话时回答“魔物退治ミッションに挑战”。

与入口的クラスコ对话后完成“キノコ岩魔物退治”任务。

在入口让クラスコ搭乘飞空艇。

在青年同盟本部·外观与ルチル对话2次。

在青年同盟本部·外观与メイチェン对话握手。

追赶ウノ&ーサノー至谷底，与マローダ对话。

回飞空艇后观看“アカギ报告1”。

回飞空艇后与クラスコ对话。

ジョゼ寺院 +1% 14%

从ギップル处得到绍介状。

幻光河 +0.6% 14.6%

从トーブリ处接受任务，确保全部商品后完成任务。

グアドサラム +0.4% 15%

接近异界的入口。

雷平原 +0.2% 15.2%

访问雷平原。

マカラーニャの森 +2.2% 17.4%

与ベライ、ドンガ、ブクタク对话。

与トワメル对话4次。

完成“オオアカ屋を追え！”任务。

把オオアカ屋带回飞空艇后与他对话。

在STORY Lv.3的“旅行公司の安全を确保せよ”任务完成前替オオアカ屋还清债务。

ビーカネル砂漠 +0.8% 18.2%

完成“アルベド机械の部品发掘”任务。

从现在就可以开始进行发掘工作，为STORY Lv.5挑战ジョゼ寺院的最强机械做准备。

ベベル +0.6% 18.8%

到中心街与バラライ对话。

ナギ平原 +0.2% 19%

访问ナギ平原。

从现在就可以在各地开始PR工作，为STORY Lv.5ナギ平原的PR合并工作做准备。

ガガゼト山 +0.4% 19.4%

访问ガガゼト山。

以下框内内容顺序可变

ビサイド岛 +2.2% 21.6%

完成“ワッカを探せ！”任务。

ザナルカンド遺迹 +1.8% 23.4%

与シド见面后选择“おおあり”。

完成“お宝スフィアゲット”任务。

飞空艇 +0.2% 23.6%

キーリカ岛 +1.6% 25.2%

与ドナ对话。

完成“すんごいスフィアを夺え”任务。

STORY Lv.2

飞空艇 +2.4% 27.6%

在居住区睡觉。

把スフィア交给青年同盟。

キノコ岩街道 +1% 28.6%

把スフィア交给ヌージ。

飞空艇 +0.6% 29.2%

以下框内内容顺序可变

ビサイド岛	+0.8%	30%

完成“挑战！ガンシューティング！”任务。

キーリカ岛	+0.2%	30.2%

访问キーリカ岛。

ルカ	+0.8%	31%

中央广场触发シェリンダ的剧情。

ミヘン街道	+1.4%	32.4%

在“チョコボっ！”任务中，在南端成功抓到陆行鸟，在限制时间内赶至ヒクリ前，并顺利完成任务。

在旅行公司前让クラスコ、ヒクリ和陆行鸟一起搭乘飞空艇。

キノコ岩街道	+1%	33.4%

在青年同盟本部·外观与エルマ和ルチル对话。

在谷底与ヌージ对话。

回到飞空艇后，观看“アカギ记录7”。

幻光河	+0.2%	33.6%

在“チケットの贩卖！”任务中至少卖出10张票，并顺利完成任务。

グアドサラム	+0.2%	33.8%

与ルブランのアジト前的战斗员对话。

雷平原	+0.2%	34%

在雷平原南部与シド对话。

マカラーニャの森	+1.4%	35.4%

完成“乐团员を探せ！”任务。

ナギ平原	+0.8%	36.2%

飞空艇降落后クラスコ发现新天地。

完成“遗迹の魔物をおっぱらえ！”任务。

在平原中央部与リアン和エイド对话。

在STORY Lv.3 结束前成功捕捉几只陆行鸟。

ザナルカンド遗迹	+0.4%	36.6%

与イサール对话。

在STORY Lv.3 结束前完成“ないしょのミッション”任务。

以下框内内容顺序可变

ジョゼ寺院	+0.4%	37%

完成“战斗服を手に入れろ！（ジョゼ街道）”任务。

ビーカネル砂漠	+0.2%	37.2%

完成“オアシス调查”任务。

ガガゼト山	+1%	38.2%

得到キマリ调查祈り子の断崖的许可后，还要再和他对话。

从祈り子の断崖(里)落入温泉，开始洗澡。

完成“战斗服を手に入れろ！（ガガゼト山）”任务。

飞空艇	+0.2%	38.4%

グアドサラム	+3.4%	41.8%

完成“盗られたら盗り返す！”任务。

飞空艇	+0.4%	42.2%

ベベル	+2.6%	44.8%

完成“ベベル潜入大作战！”任务。

STORY Lv.3

飞空艇	+0.8%	45.6%

在居住区睡觉。

以下框内内容顺序可变

ルカ	+0.8%	46.4%

スフィアブレイ大会优胜。

ミヘン街道	+0.6%	47%

完成“暴走机械を止めろ！”任务。

キノコ岩街道	+0.4%	47.4%

在入口与ヤイバル和ルチル对话。

ジョゼ寺院	+0.2%	47.6%

在寺院前的广场与ギップル对话。

幻光河	+0.2%	47.8%

在南岸与トーブリ对话。

グラドサラム	+2.0%	49.8%

重返ルブランのアジト的上映会。

与メイチェン对话。

找到アカギスフィア4后回飞空艇，观看“アカギ记录4”。

雷平原	+0.2%	50%

在雷平原北部与リアン和エイド对话。

マカラーニャの森	+0.8%	50.8%

还清オオアカ屋的债后，完成“旅行公司の安全を确保せよ！”任务。

ビーカネル砂漠	+0.4%	51.2%

在サボテンダー自治区与マルネラ对话。

ナギ平原	+0.4%	51.6%

完成“观光客を救出せよ！”任务。

在中央部和遗迹的上层部分确认シンラ放置通信スフィア。

ガガゼト山	+0.4%	52%

完成“ロンゾの暴走を食い止めろ！”任务。

ザナルカンド遗迹	+0.2%	52.2%

在エボン＝ドーム通路与イサール对话。

以下框内内容顺序可变

ビサイド岛	+2.0%	54.2%

完成“寺院の魔物を退治せよ！（ビサイド岛）”任务。

キーリカ岛	+1.0%	55.2%

完成“寺院の魔物を退治せよ！（キーリカ岛）”任务。

飞空艇	+0.6%	55.8%

ベベル	+1.6%	57.4%

在控えの间见到ギップル。

跟踪ギップル发现三人的密会。

找到アカギスフィア1后回飞空艇，观看“アカギ记录1”。

ジョゼ寺院	+2.2%	59.6%

完成“寺院の魔物を退治せよ！（ジョゼ寺院）”任务。

在异界的深渊狂按○键，以听到4次口哨声为准。

STORY Lv.4

地名后的括号，表示通信スフィア所在的位置。影像后的数字，表示的是观看此处晶球的累计次数。本节是抢分的关键所在，也是最容易出错的地方，一定要小心！

飞空艇	+1.8%	61.4%

观看“アカギ记录2”、“アカギ记录3”。

在居住区睡觉。

飞空艇（通信スフィア）	+0.8%	62.2%

观看ビサイド岛影像1，与ワッカ对话。

观看キーリカ岛影像1，与ドナ对话。

观看キノコ岩街道影像1，与ヤイバル对话。

观看ベベル映像1，与マローダ对话。

飞空艇 +0.8% 63%

决定开演唱会后，去舰桥与佩恩对话。

飞空艇（通信スフィア） +4.4% 67.4%

观看ビサイド岛影像4，与ワッカ对话。观看ビサイド岛影像7，与ベクレム对话。

观看キーリカ岛（キーリカ寺院）影像1，与バルテロ对话。

观看ルカ影像3，シェリンダ的专访结束。

观看ミヘン街道影像，收集好琉库是犯人的证据。

观看ジョゼ寺院影像1，听到アルベド族的机密对话。

观看グラドサラム影像1，与ウノー对话。

观看雷平原影像1，活捉陆行鸟。

观看マカラーニャの森（森の入口）影像1，与乐器亚人种们对话。

观看マカラーニャの森（旅行公司）影像1，与オオアカ屋对话。

观看ビーカネル砂漠（发掘キャンプ）影像1，与ナーダラ对话。

观看ナギ平原（陆行鸟牧场）影像1，听クラスコ讲陆行鸟的事情。

观看ガガゼト山（ガガゼト山门）影像1，与キマリ对话。

观看ガガゼト山（温泉）影像3、7、8、10、11、12、14、15。

幻光河 +0.8% 68.2%

完成“トーブリを探せ！”任务。

飞空艇 +1% 69.2%

飞空艇（通信スフィア） +2.4% 71.6%

观看ビサイド岛影像1，与ベクレム对话。观看ビサイド岛影像2，与ルールー对话。

观看キーリカ岛（ポルト＝キーリカ）影像1、3，与ドナ对话。

观看キーリカ岛（キーリカ寺院）影像2，与バルテロ对话。

观看キノコ岩街道影像1，与ルチル对话。观看キノコ岩街道影像2，与ヤイバル对话。

观看幻光河影像2，与エルマ对话。

观看グアドサラム影像2，与ウノー对话。

观看マカラーニャの森（旅行公司）影像2，与オオアカ屋对话。

观看ザナルカンド遗迹影像1、3，与イサール对话。

雷平原 +0.4% 72%

完成“魔物のお客はお断り！”任务。

飞空艇 +1% 73%

雷平原 +0.4% 73.4%

举行演唱会。

飞空艇 +2.2% 75.6%

在エンジンルーム与ルブラン一味对话，然后去动力室与ルブラン对话。

STORY Lv.5

飞空艇 +2% 77.6%

观看“アカギ记录5”。

在舰桥与ダチ对话。

在居住区睡觉，听到アニキ的告白。

在动力室与ダチ对话。

本章目标是全EPISODE COMPLETE，在此就不再一一赘述了。

ザナルカンド遗迹 +0.8% 78.4%

与メイチェン对话。

以下框内内容顺序可变

ビサイド岛 +1.8% 80.2%

キーリカ岛 +1% 81.2%

ルカ +0.6% 81.8%

完成“モーグリを追え！”任务。

ミヘン街道 +0.2% 82%

完成“事件の真相解明か！”任务，琉库是犯人。

キノコ岩街道 +3% 85%

完成“青年同盟 武斗大会！”任务。

在青年同盟本部·物见台与ルチル对话。

回飞空艇后，观看“死を求めるもの”。

收集齐全部的アカギスフィア后进入封印之门，完成事件。

ジョゼ寺院 +0.8% 85.8%

打败最强状态的最强机械。

幻光河 +0.4% 86.2%

グアドサラム +1.2% 87.4%

EPISODE COMPLETE后，与トワメル对话。

找到バラライのスフィア后回飞空艇，观看“寺院の秘密”。

雷平原 +1% 88.4%

完成“避雷塔の魔物退治”任务。

进入隐藏迷宫救出シド。

EPISODE COMPLETE后回飞空艇，在甲板上听到シド的心事。

回舰桥听シド关于子女的高论。

マカラーニャの森 +0.6% 89%

前往旅行公司看到オオアカ屋兄弟的故事。

ビーカネル砂漠 +1.2% 90.2%

完成“サボテンダー探し”任务。

完成“最后のサボテンダー探し”任务。

击败最强魔物アンラ·マンユ。

EPISODE COMPLETE后，回到仙人掌自治区与ベンゾ对话。

ベベル +1.8% 92%

在百层迷宫的最上层和第20层，找到两个アカギスフィア，然后回飞空艇观看。

打倒第100层的最强BOSS。（参见后文）

ナギ平原 +0.4% 92.4%

完成“公司PR”任务（PR度要在5以上）。

在陆行鸟牧场的隐藏迷宫中，抓到すんごいチョコボ。

ガガゼト山 +1.2% 93.6%

飞空艇 +0.6% 94.2%

全EPISODE COMPLETE后，“きぐるみ士”入手。

与アニキ对话后，直飞异界。

异界 +0.8% 95%

前往异界の深渊。

飞空艇 +1% 96%

目击シド一家事件。顺序如下：在舰桥与シンラ对话→在甲板听到アニキ和ダチ的协议→在居住区看到父子吵架→在甲板与琉库对话。

异界 +4% 100%

打倒ウェグナガン。

打倒修因。

在异界的深渊听到口哨声。

与祈之子对话时选择“一绪に步きたい”。

ENDING

一周目ベベル百层迷宫废柴攻略

文：罗炜

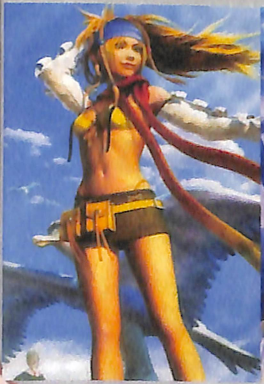
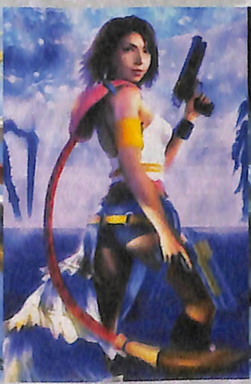
前因

记得年初刚玩《FF X -2》那会儿，因为D版入手较早外加攻略出得略晚的缘故，所以当网上各大游戏论坛开始就这个游戏展开热烈讨论的时候我已经突破ベベル 100 层迷宫的第 80 层了。

当时没有任何珍稀饰品和强力换装盘的我就靠着3个99级且全技能的ダークナイト一路上连逃带躲地冲到すべてを舍てし者面前，然后被其秒杀。一连挑战数次都未能占到便宜的我迫不得已用万恶的金钱将其轰下，以滴血不费的最佳状态傲然挺立在トレマ面前，然而迎接我的却是狂风骤雨般的魔法和迅雷疾电般的猛击。3个速度仅为42的暗黑骑士于机动性方面的弱势，在前训练场BOSS的魔武双修面前暴露无遗，处处受制步步挨打，全无还手之力，眼睁睁地看着多达5355点的HP在这厮近身崩掌的连环击打下消磨殆尽。即便是用就一周目而言还算比较珍贵的メガポーションン不停地进行全员2000点HP的回复，也只能勉强扛得住一记アルテマ的全体轰炸，其后便一直靠着先前积累起来的回复道具在死亡边缘苟延残喘。在将“挨打→回复→挨打→回复→……”这一悲惨过程重复不下30次之后，我终于无法再忍受这个隐藏BOSS对我精神上的摧残和肉体上的折磨，毅然按下L1+L2+R1+R2+SELECT+START。重新进入游戏以后快速传送至飞空艇突入异界の核把ヴェグナガン拆得支离破碎再乱刀将シューイン那个死小孩斩于马下，方泄先前被トレマ视若掌中玩物肆意凌辱／羞辱／折辱之愤。

我在二周目时，最终依靠きぐるみ士那140点以上的防御力和130点以上的魔法防御以及换装盘“守り抜く勇气の光”所附加的60点防御力与魔法防御，外加防御系饰品クリスタルの小手（防御力+60）和誓いのヴェール（魔法防御+60），将防御力和魔法防御分别提升至255点和250点。再以ユウナ的モグビィーム和パイン的サボテンマシンガン轮番蹭血，辅之以リュック的白魔法进行全员回复，鏖战五十多分钟后将トレマ轰败，一雪前耻。但一周目距离成功只有一步之遥时却无力更进一步所带来的挫败感却萦绕心头，驱之不散。

后来因为沉迷于全魔物OVER SOUL、全道具收集和全饰品收集而将这桩事情暂时忘却，直到数周前终于集齐6个アイアンデューク以后感到无事可做时这才重新想起这桩事来，心想既然以“天地の破坏者+きぐるみ士+アイアンデューク+成功の秘诀”这套组合秒杀トレマ杀腻了，那么就试试以常规配置完成ベベル100层迷宫制霸吧。于是在经过十来天的收集资料、制定战术、付诸实践、组织讨论之后，终于折腾出了这篇一周目ベベル100层迷宫废柴攻略。顾名思义，它就是让第一次玩《FF X -2》的玩家也能轻松解决トレマ的研究攻略。


制约



既然是一周目且是常规配置，那么许多珍稀饰品和强力换装盘就不能使用了，实际上如果不照着攻略打的话，恐怕第一次玩《FF X -2》的玩家也不可能收集到什么珍贵道具吧。好啦，那么让我们来看看哪些装备是不大可能在这场100迷宫突破作战中派上用场的吧。

首先是换装盘，“天地の破坏者”是铁定不会出现的了，因为这个换装盘需要全魔物OVER SOUL以后才能在STORY LEVEL 5时从シンラ那里得到。而全魔物OVER SOUL自然也包括了100层迷宫里的诸多隐藏BOSS。换句话说，除非攻破100层迷宫，不然是无法满足获得“天地の破坏者”的条件的，而获得了“天地の破坏者“自然也就早已达成迷宫制霸了。

其次是换装晶球，应该说除了きぐるみ士之外其他比较实用的职业晶球都应该能够顺利入手的吧。（编注：按前文所述的方法，可以在一周目就拿到きぐるみ士。）至于调教士晶球嘛，虽说在STORY LEVEL 3ガガゼト山的任务“ロンゾの出阵を阻止せよ”开始时如果先前在ガガゼト山的对话应答有误就无法获得，但是由于这项职业的实用技能不是很多，而且大多都找得到替代的办法，所以即便是漏掉了也不会影响到迷宫攻略的顺利进行。ダークナイト和ギャンブラ−这两种在本攻略中起关键作用的职业即便是先前错过了入手机会，都可以在STORY LEVEL 5时再次获得，所以也没什么好担心的。

最后再来看看饰品方面的情况吧，アイアンデューク（HP、MP上升100%，攻击力、防御力、魔力、魔法防御力、命中、回避+100，速度+10，运+50）是肯定没有的啦，エンタープライズ（HP限界突破）和インビンシブル（ダメージ限界突破）实用价值不大，就算能够突破HP界限和ダメージ界限，但是没有足够的HP和攻击力又有什么用呢？ラグナロク固然能使战斗时MP消费为0，但是使用道具スリースターズ也能达到同样的效果，更何况迷宫的每一层都没有魔法阵可供回复，实在没有必要浪费一个道具格来装备这种鸡肋饰品。キューソネコカミ（濒死时伤害值9999 回复9999）在正常情况下应该没人会获得的，因为照常理推测不会有人看着任务出现而视若无睹任置之不理的吧。アダマンタイト（HP上升100%，防御力、魔法防御+120，すばやさ−30）在防御力和魔法防御这两项能力上提升的数值很惊人，但是在速度方面削弱的幅度同样惊人，因此在面对素早高的敌人时其实用性大打折扣，而且入手方法相对其他能力提升饰品而言比较困难，所以自然也就不在本攻略所提及的常规配置的考虑范围之内了。

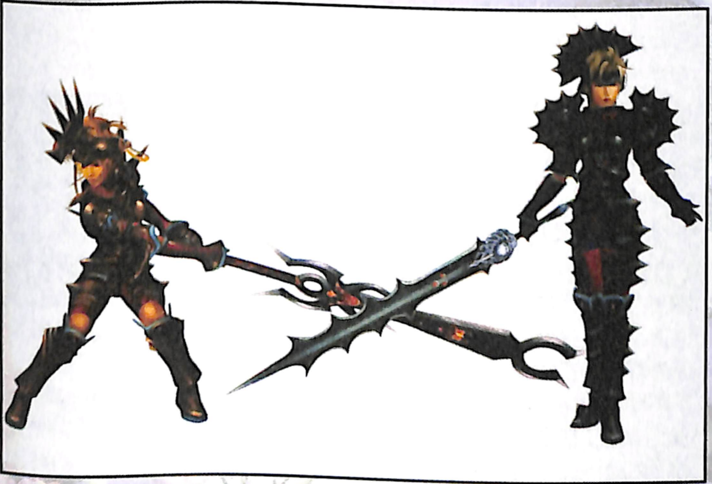


准备

本次迷宫制霸的作战主力是ダークナイト，而负责辅助的则是アイテムシューター，提供后勤保障却是ギャンブラー，此三者乃是获胜的基础，而且恰巧这三种职业的换装晶球即便是在先前的剧情中未能获得，在STORY LEVEL 5时也有补救的机会，所以为了避免这个铁三角衔接出错，不得不把补救方法再重申一遍。

ダークナイト：STORY LEVEL 5时回到アンダーベベル·迷宫前往アンダーベベル·大深度エリア时所乘坐那三架电梯处，按以下步骤解开电梯谜题后即可获得换装晶球ダークナイト。

1. 一开始中间的电梯是不能使用的
2. 乘左边或者右边的电梯到上层后，从画面的下方跳回下层。
3. 乘中间的电梯到终点后，攀上高台（在某处有落脚用的柱子出现）。
4. 回到原来的地方，乘另一侧的电梯到上层后，再乘步骤2时乘的电梯返回下层。
5. 乘中间的电梯到终点后，攀上高台（在某处有落脚用的柱子出现）。
6. 再次乘电梯到上层，攀上那里的两个高台。
7. 乘画面上方的电梯移动到下个场景。



アイテムシューター：STORY LEVEL 5时来到ナギ平原·遗迹，触发任务“遗迹の魔物をおっぱらえ！”，打倒5只魔物后与BOSS战斗，完成任务以后获得换装晶球アイテムシューター。在寻找5只魔物的时候假魔物头上的箭头都会指向真的魔物，只要空间方向辨别能力不是太糟糕，都应该能够轻松找到真魔物所在之处吧。

ギャンブラー：STORY LEVEL 3时在ルカ的“スフィアブレイク大会”没能进决赛也好，输给了シンラ也罢，在STORY LEVEL 5去ルカ=スタジアム·地下フロアA还可以与シンラ再决胜负的，获胜以后获得换装晶球ギャンブラー。这场比赛可没有什么诀窍可言，惟一可以依赖的是自己的心算能力了，实在是赢不了的话，就去请位心算高手来帮帮忙吧。

辅助

ダークナイト可以说是除了きぐるみ士之外攻防魔体各方面都相当出众的最佳肉搏型职业了，但是在速度方面的缺陷也很明显，而且由于没有魔法系的技能作支援，当单一职业集体作战的时候辅助和回复之类的问题就很令人伤脑筋，在这个时候就只能依靠道具来进行自我回复和辅助，因此充足且丰富的道具资源就成了ダークナイト陷入苦战时的关键所在。那么就让我们来看看那些常用道具是怎样获得的吧。

エクスポーション

效果：单体HP全回复。

获得方法：贿赂ルプス（迷宫第47～49层／ガガゼト山STORY LEVEL 3～5）、サハギンプリンス（迷宫第30～32层／ナギ平原·遗迹の奥）、アダマンタイマイ（迷宫第33～35层／ガガゼト遗迹STORY LEVEL 3～5／ナギ平原STORY LEVEL 3～5）。

メガポーション

效果：全体HP2000回复。

获得方法：贿赂エルダードレイク（迷宫第81～99层／迷宫固定位置）、ファントム（迷宫第70～74层／ナギ平原·遗迹の奥）。

チョコボの羽

效果：全员加速效果。

获得方法：击倒ラセルタ（迷宫第81～99层），贿赂ホワイトファング（OS状态时，迷宫第16～19层／ガガゼト山STORY LEVEL 1～2)、チョコボ

月のカーテン

效果：全员魔法防御效果。

获得方法：偷盗ウルフラマイター（迷宫第21～23层／ビサイド岛STORY LEVEL 3～5)、贿赂バービュート（迷宫第21～23层）

光のカーテン

效果：全员物理防御效果。

获得方法：击倒バービュート（迷宫第21～23层），偷盗サレット（迷宫第7～9层／ビサイド岛STORY LEVEL 1～2)，贿赂サレット（迷宫第7～9层／ビサイド岛STORY LEVEL 1～2)、ピコケット（迷宫第10～12层／雷平原STORY LEVEL 1～2)、アーメット（迷宫第24～26层／雷平原STORY LEVEL 3～5）

回复の泉

效果：全员HP缓慢回复效果。

获得方法：偷盗ヴァルファーレ（STORY LEVEL 3ビサイド岛BOSS）／エルマ(キノコ岩街道·武斗大会）

魔力の泉

效果：敌单体MP吸收。

获得方法：击倒インセクトマザー（迷宫第85～99层），偷盗グレートホーント（迷宫第50～59层／ビーカネル·サボテンダーの穴)、ジャヒー（迷宫第75～79层／异界への道），贿赂ジャヒー（迷宫第75～79层／异界への道）

体力の秘药

效果：全员最大HP两倍效果。

获得方法：击倒ジャボテンダー(迷宫第50～59层/STORY LEVEL 5ビーカネル砂漠BOSS)、アラーネア（迷宫第81～99层／迷宫第20层BOSS)，偷盗ジャボテンダー（迷宫第50～59层／STORY LEVEL 5ビーカネル砂漠BOSS）

スリースターズ

效果：全体MP消费0状态（暗黑HP消费0状态）。

获得方法：贿赂オメガウェポン（迷宫第75～79层／异界の核）

装备



LV99的ダークナイト固然强悍，但若是没有强力的装备，尤其是能够大幅提升防御力的饰品，在隐藏BOSS那恐怖的杀伤力面前仍然是螳臂挡车、不堪一击。“工欲善其事，必先利其器”，因此找几件物美价廉的装备来应急防身亦是当务之急。

虽然ダークナイト的综合数值远超其他职业是不争的事实，但攻强守弱这点亦无法回避，所以装备至少能提升20点防御力和魔法防御的换装盘“守り抜く勇气の光”就成了最佳选择，其入手方法也很简单，STORY LEVEL 5时完成雷平原“避雷塔の魔物退治”任务即可轻松获得。

饰品方面我推荐チャンピオンベルト（攻击力和防御力上升40），在STORY LEVEL 5雷平原·南部的宝箱中可以找到，但仅此一件是远远不够的，所以我们可以去雷平原·魔物の巢窟贿赂ギガース，最好拿齐6个，这样在对付物理攻击型的敌人时就很占优势了。カイザーナックル（攻击力上升50）虽然不像チャンピオンベルト那样攻守兼备，但是在舍身攻击时那多出来的10点攻击力对敌人所造成的伤害也不可轻视。这件饰品可以在STORY LEVEL 5グアドサラム·トーブリの事务所的宝箱中找到，亦可通过贿赂OVERSOUL化的ギガース和グローブイーター（迷宫第75～79层／ナギ平原·遗迹の奥BOSS）获得。クリスタルの小手（防御力上升60）也很不错，击倒シヴァ（异界への道）、マウントマイマイ（迷宫第81～99层／迷宫第60层BOSS）和OVERSOUL状态的アダマントータス（迷宫第70～74层／异界の核）都能得到。



虽然本作我方所能使用的魔法威力大幅削弱且增设诸多限制，但这并不代表敌方的魔法威力也同样不济，所以为了安全起见，誓いのヴェール（魔法防御上升60）也不妨多带上几个。STORY LEVEL3ベベル宫·试练の间、与STORY LEVEL 5アンダーベベル·封印施设的宝箱中都找得到这件饰品，从雷平原·新たな洞窟的BOSS マキナパンツァー处也能通过偷盗获得，如果运气不好未能得手，那就只有去贿赂秘宝のガーディアン（迷宫第7～9层）了。

BOSS

エルダードレイク

推荐装备：换装盘“守り抜く勇气の光”+99级的ダークナイト+チャンピオンベルト×2



战斗开始以后立刻开始走盘（建议将ATB设置为WAIT，这样的话换装时才不会受到敌人攻击），一圈下来可以将ダークナイト的防御力提升至255，魔法防御提升至165，虽不是很高，但エルダードレイク是以物理攻击为主，所以无须担心。走完盘之后可以使用个光のカーテン来增强我方防御力，接下来要做的便是3个攻击力高达255的ダークナイト冲上前去将其乱刀分尸了。虽然这个BOSS很容易解决，但是由于其攻防高速度快，一场战斗下来我方亦要付出惨重代价。由于迷宫里所有的エルダードレイク都是可以回避的，所以能躲过去的话就尽量躲吧。

メガトンベリ

推荐装备：换装盘“守り抜く勇气の光”+99级的ダークナイト+チャンピオンベルト×2



这个BOSS倒是很像强化版的エルダードレイク。只不过在攻击力UP的同时速度却DOWN了。战术打法还是和对付エルダードレイク时一样，不过由于其杀伤力太过恐怖，即便防御力255，被它捅上一刀也要损失将近2000点HP，用了光のカーテン之后就算伤害减半也有1000左右，ダークナイト的5355点HP三下两下就见底了。所以要注意及时回复。メガポーション绝对是此战必备。虽说击倒メガトンベリ以后可以得到单体MP消费0状态的道具ツインスターズ，但是考虑到メガポーション的消耗速度……TO FIGHT，OR NOT TO FIGHT，IT'S A SO INCOMPATIBLE PROBLEM.

アラーネア

推荐装备：换装盘“守り抜く勇气の光”+99级的ギャンブラー+チャンピオンベルト×2



一言以敝之：废柴！3个攻击力255的ダークナイト足以料理它了。但是考虑到击倒这家伙以后可以获得体力の秘药，所以建议还是用ギャンブラー解决它吧。3个“アイテム2倍”累加起来就可以获得8倍的道具。ギャンブラー的防御力虽然较弱，但是凭着205点的攻击力和59点的速度，以及走完盘后积累起来的168点防御力，相信解决这家伙应该是件很轻松的事情吧。如果担心ギャンブラー那2270点HP无法抵御アラーネア的吞噬特技的话，可以采用1个ダークナイト+2个ギャンブラー的保守战术，即便是这样，获胜以后也可以获得4倍的战利品，足够以后几场BOSS战时使用了。

ブラックエレメンタル

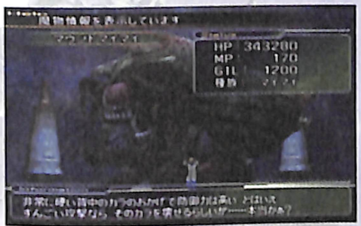
推荐装备：换装盘“守り抜く勇气の光”+99级的ダークナイト+チャンピオンベルト×2，换装盘“守り抜く勇气の光”+99级的シーフ+誓いのヴェールト×2



面对这个以魔法攻击为主的BOSS，与其3个ダークナイト牺牲攻击力来换取魔法防御以求自保，不如放开手脚豁出去拼命。2个攻击力高达255点而魔法防御仅有105点的ダークナイト燃烧自己的生命以求对其造成尽可能大的伤害，而依靠2个誓いのヴェールト将魔法防御提升至最高点的シーフ则凭借着速度上的优势负责对2个陷入战斗不能状态的ダークナイト进行回复。因为即便是两次集中以后的究极魔法アルテマ，对魔法防御255且使用了月のカーテン的シーフ造成的伤害也不过只有两千多点。这对拥有3084点HP的シーフ无法产生实质性的威胁，更何况我们还有全员最大HP两倍效果的体力の秘药。而且我也坚信在2个ダークナイト的舍身攻

击下ブラックエレメンタル不会再有第二次机会使用二次集中后的アルテマ了。

マウントマイマイ



推荐装备：换装盘“守り抜く勇气の光”+99级的ダークナイト+チャンピオンベルト×2，换装盘“守り抜く勇气の光”+99级的アイテムシューター+クリスタルの小手×2

HP多，速度快，防御高且带オートプロテス，甚至还有一招称得上是单体必死攻击的强力物理技能。这样的魔物即便是在《FF X》的怪物训练场里也勉强算得上是强大的敌人吧。但是问题的关键却在于这家伙的强劲杀招都是针对我方单体的，换句话而言之，只要有足够的回复道具，再加一点耐心，这家伙也逃不了败亡的下场。2个攻击力255的ダークナイト照样是燃烧自己生命照亮他人前程的牺牲者，アイテムシューター走完盘以后获积累起来的232点防御力只能应付マウントマイマイ的普通物理攻击，当其遇上那招单体必死的强力物理攻击时终究也难逃一死。所以舍身缠斗的ダークナイト也无法再像之前的那场战斗一样毫无顾忌地攻击而将回复的任务放心地托付给同伴。幸好这个BOSS只会单体攻击，因此即便是アイテムシューター丧失了战斗能力，2个ダークナイト也有足够的机会和时间予以救治。总之，坚持就是胜利！

チャク



推荐装备：换装盘“たゆまざる攻击”+99级的シーフ+カイザーナックル×2，换装盘“守り抜く勇气の光”+99级的シーフ+クリスタルの小手+誓いのヴェールルト

换装盘我本来想推荐“攻めまくる魂の辉き”，但是考虑到一周目时可能很多玩家还不知道如何使PR达到400点以上，所以还是改为推荐这个只须在STORY LEVEL 3完成ミヘン街道的“暴走机械を止めろ！”任务即可入手的“たゆまざる攻击”了。按理说“力の追及者”所能提升的攻击力比“たゆまざる攻击”更高，但是由于后者入手需要一定的运气，所以还是忍痛割爱了。这个BOSS最令人头痛的就是强制石化和附加能力下降效果的震天了，虽然シーフ的攻击可以中断其行动并形成所谓的无限COMBO，但是由于チャク的HP降至一定程度时会强制行动一次，使得先前所谓的无限COMBO被迫中断。在这种情况下若是用普通攻击或是石化之眼倒也罢了，使用道具回复就行了。要是出震天的话可就惨了，如果之前使用了体力の秘药，那么还能保住性命，顶多攻击力打个折扣便是。要是忘了使用或者根本就没有这种道具，那就只有呜呼哀哉的份儿了。所以说如果想依靠3个攻击力255防御力68魔法防御95的シーフ用无限COMBO快速解决チャク的话，那么获胜的可能性就只有50%；如果转而使用3个攻击力121防御力188魔法防御215的シーフ进行持久战慢慢蹭血屈死チャク的话呢，又要担心夜长梦多出现按键失误导致一着不慎满盘皆输，所以最好办法便是贿赂，用100万买通拦路虎。

すべてを舍てし者



推荐配置：换装盘“守り抜く勇气の光”+99级的ダークナイト×2+チャンピオンベルト×2

因为这次是强制性连续作战，所以很想干脆用贿赂打发它算了，但是考虑到之前已经在チャク那里被盘剥100万了，要再掏100万出来就算口袋里还有些闲钱也难免有些肉痛。索性跑到异界的核狂杀オメガウェポン，待到将其杀至OVERSOUL以后再回来迎战同样OVERSOUL化的すべてを舍てし者，因为这家伙OVERSOUL化以后只会使用通常攻击，所以我们大可将盘走完以后再使用个体力の秘药将HP提升至上限9999，用个光のカーテン对全员进行物理防御，然后用暗黑の空狂轰滥炸便是了。在攻击力255的情况下暗黑の空每HIT可以对すべてを舍てし者造成2500点左右的伤害，10HIT就是25000点，如果完全不考虑HP回复的话，8个回合就足以解决すべてを舍てし者了。由于暗黑の空会消耗大量的HP，所以建议在使用之前先使用一个スリースターズ。

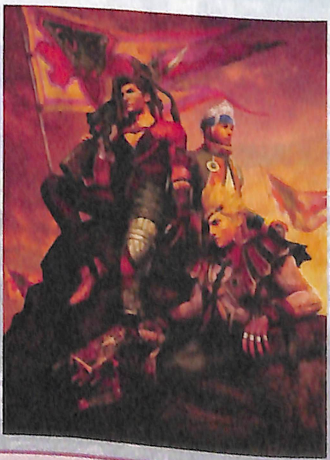
トレマ　HP：999999

推荐装备：换装盘“守り抜く勇气の光”+99级的ダークナイト+チャンピオンベルト×2

既然是连续作战，那么自然无法中途更换装备了。还好这家伙的MP不多，用魔力の泉三下两下就能吸个干干净净，他的グラビデ、フレア和アルテマ全都没了用武之地，メテオ虽然强劲如斯且照发不误，但是其伤害值与魔防无关，更何况我们还可以用月のカーテン使其伤害减半。战斗开始以后先走盘，然后吸光他的MP，接下来就可以不慌不忙地使用体力の秘药、スリースターズ、月のカーテン和チョコボの羽，最终以HP9999、攻击力255、防御力255附带シェル和ヘイスト且MP消费为0的最佳状态迎战トレマ，不过值得注意的是这家伙的封身掌附带ストップ效果，ダークナイト是无法免疫的，一旦中招要赶紧用万能药进行回复。因为暗黑の空的伤害值是按攻击力来算的，所以在超高防御的トレマ面前威力就大不如前了，此时根据自己的HP上限来决定实际攻击力且防御无视的暗黑就成了最有效的招数了，在暗黑连放的过程中只要注意适时回复，トレマ这个最终隐藏BOSS的败亡也只是时间问题了。

结语

纵览全文，ダークナイト在绝大多数的情况扮演了主攻手的角色，这种职业在战斗中所占的比重正好与其换装晶球的入手难度成正比。也难怪，如果这么强力的职业很轻易就可以获得的话，本来难度就不算高的战斗部分就更无挑战性可言了。虽然ダークナイト在养眼方面相较其他职业的服装而言不占优势，但是其凭借着重装厚铠所形成的慑人气势和冷酷魄力却和ベベル100层迷宫那阴冷灰暗的气氛相映成趣，可谓观赏性与实用性并重。如果在二周目时装备上追加指令技能的换装盘“もののふの誉れ”（装备后奥义使用可能）、进行能力强化的最强饰品アイアンデューク（HP、MP上升100%，攻击力、防御力、魔力、魔法防御力、命中、回避+100，速度+10，运+50）和提升速度的倍速の腕轮（オートヘイスト），力量、速度、技能全面提升，最起码前80层无人能轻试其锋。

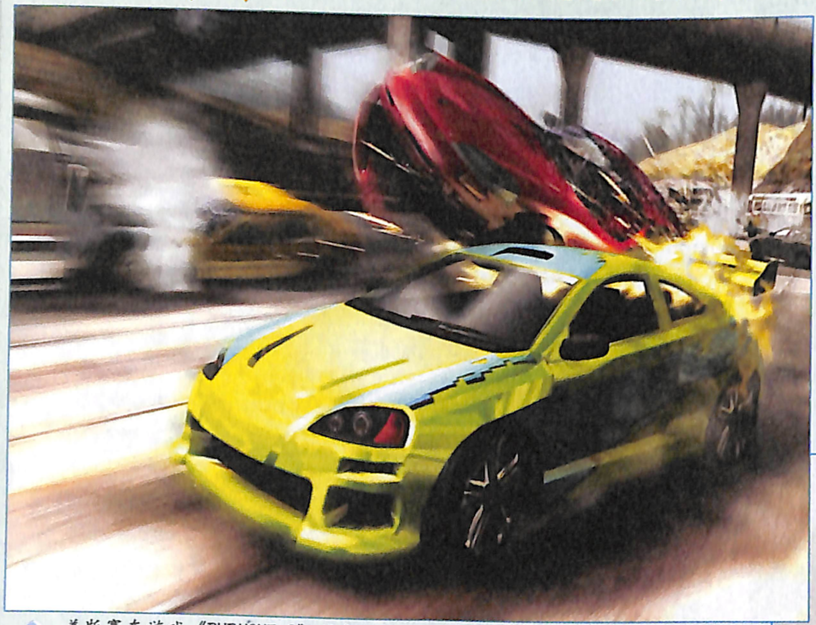




SOUL的秘密花园

“秘密花园”第二次在《游戏人》中和大家见面，SOUL押箱底的图可都拿出来了喔，大家尽情欣赏。（咦，什么？这家伙的图终于拿到只剩箱底了吗？）

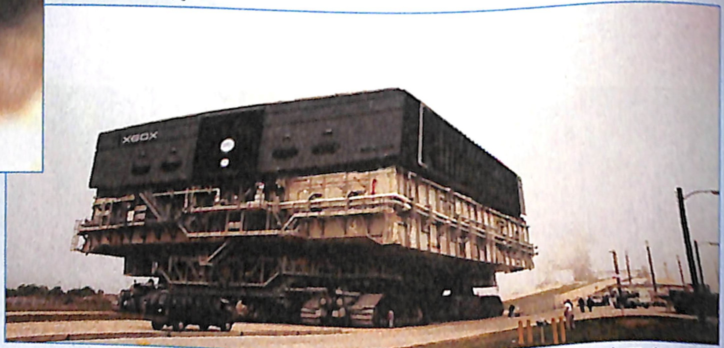
本次关键词：街机海报



美版赛车游戏《BURNOUT 2》的宣传画。这是一款具有相当好口碑赛车游戏，游戏就是以爽快感、速度感取胜。这幅宣传画也相当酷，不但表现出了《BURNOUT 2》的速度感，《BURNOUT 2》中精彩绝纶的撞车场面也刻画得淋漓尽致。



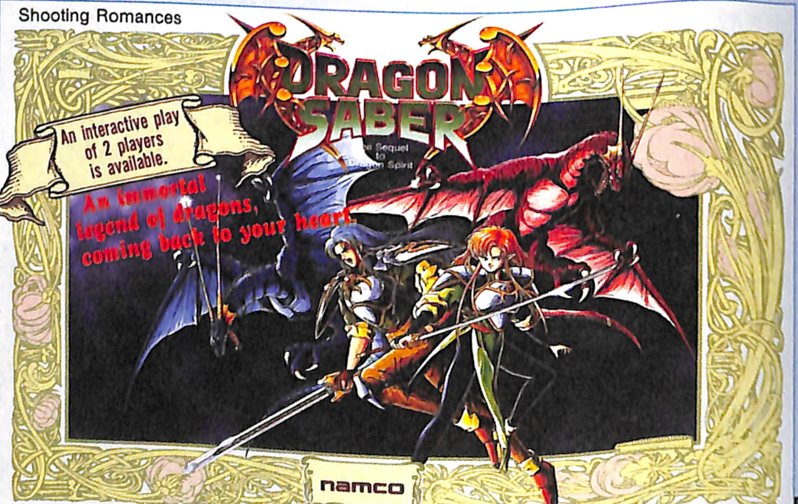
《FFVII》同人画。虽然刚刚公布的《FFVII 降临之子》只是DVD影像，并不是一款新的RPG，但看到那超酷的画面后又让人不禁兴奋不已。其实《FFVII 降临之子》即使不是游戏，也不能排除以后会再出《FFVII》新游戏的可能啊。（《FFVII》新作是不是PSP版的啊？啊哈哈哈……）到时大家一定都迫不及待地想看看在野村哲也偏向写实但仍然惟美的新画风下，《FFVII》中的主角们会是一幅怎样的新面貌，除了克劳德，全新形象的红色十三、巴瑞特、文森特等人到底会是什么样子的？光是想想就让人兴奋不已啊！这张相当不错的《FFVII》的男性角色同人画就是用来给大家提供一个联想基础的。



Xbox？这是一幅相当搞笑的修改图，那么巨大的Xbox……说起来图中那台超级载重机也的确够厉害的，竟然载得动如此“巨大”的Xbox。不过话又说回来，Xbox虽然是目前最大最重的主机，但机能方面也是最强的啊。（注：本画最早也曾在UCG的游戏立方栏目登过一次，不过那次图太小了，而且SOUL也想让大家再欣赏一次。）



《恶魔战士》第二作中的DONOVAN（多诺文）宣传画，用毛笔勾勒出来的形象更加突出了该角色极有个性的轮廓。作为CAPCOM的一款极具创新意识的格斗游戏系列，《恶魔战士》具有许多令人耳目一新的设计，不论是其画面、人物个性的刻画，还是创新的战斗系统。后来在《街霸3.2》及《街霸3.3》中大出风头的EX必杀技系统，最早就是先在“《恶魔战士》系列”中出现的。



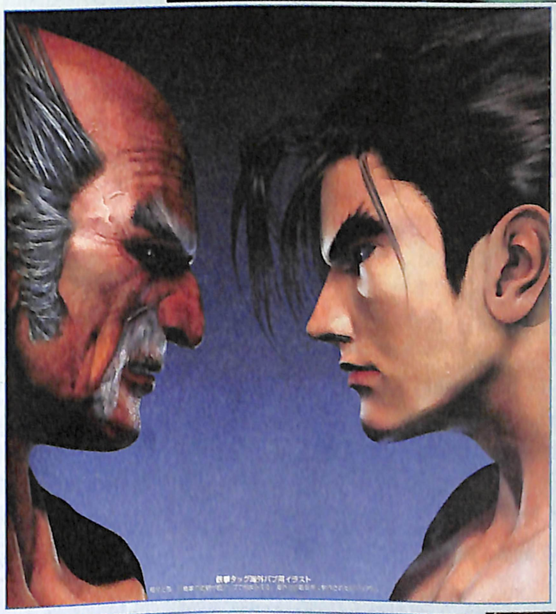
NAMCO经典射击游戏《龙魂》的续作《龙刃》。不过很遗憾本作只有街机版和PC-E版，为什么第一作有FC版，第二作就不移植了？这个……当然是因为NAMCO当时与任天堂的微妙关系所致了。说起《龙魂》，以前SOUL是只闻其名，不见其形，直到开始工作后才在模拟器中看到……其实NAMCO以“DRAGON”为名的游戏不少，而且可以算得上是一个系列了。



当年也曾在中国大陆风行过一阵的《摔角霸王》(1993年推出,CAPCOM,译名不确定),可以四人玩,挺热闹的游戏。大家当时是不是觉得里面角色的画风很硬派,很“原哲夫”味道?哈哈,其实这根本就是原哲夫的画啊,包括这幅海报也是,如假包换的原哲夫画法——没错啦,就是画《北斗神拳》的原哲夫!说起来,为什么现在原哲夫不再参与游戏角色设计了?可惜。

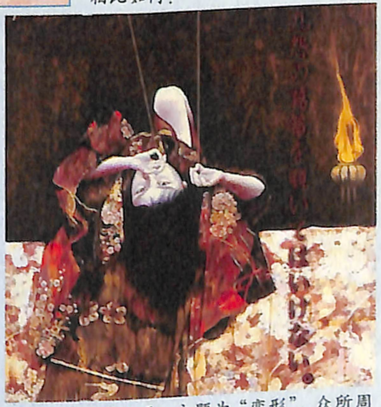
光荣的《信长之野望 Online》,PS2上又一款MMO·RPG。除了幻想、神话之外,历史当然也是制作多人在线游戏的好题材,作为最擅长历史游戏的光荣,做MMO·RPG当然也要选历史题材了。游戏已经在6月推出,不过现在(到11月底)仍可以通过PlayStation BB免费下载本作的试玩版。





《铁拳TT》在日本以外地区所用的宣传画。依然是“《铁拳》系列”那种硬派,但又带着黑暗世界观的画风。说格斗游戏中的人物个性,从没有哪款格斗游戏的主角能像《铁拳》中的三岛家族中三位主角那样个性鲜明,而且有着极成功的人物背景设定,不论是铁拳王三岛平八,野心者三岛一八还是恶魔与天使的混合体风间仁,全都似乎能够跃然于纸上!

这是将于2004年PS2上登场的《九怨》的主概念画,其实叫宣传画就行了,只不过日本方面流行叫这个……这幅画有来头的,该画的作者为现在日本知名画家智内兄助,他的画风就是这样的。日本向来就流行鬼故事、恐怖故事,看过《午夜凶铃》了吧?那就是所谓的“日式恐怖”,《九怨》就是一款有“日式恐怖”的游戏,不知道FROM SOFTWARE的《九怨》和TECMO的《零 红蝶》相比如何?





SEGA于1986年推出的街机经典作品《太空哈利》的海报,《太空哈利》在日本可是鼎鼎大名的3D射击游戏,当然这只限于当时,那时可是1986年啊,能推出那样3D感觉的射击游戏,当然刺激了。也别忘了制作人,那可是SEGA的代表人物之一、在全球游戏界都享有声誉的铃木裕啊!最近本作推出了PS2的重制版,也是由铃木裕参与制作的,大家可能的话就记得体验一下吧。



吉光的同人画,主题为“变形”。众所周知,每一代《铁拳》吉光的造型都会发生巨大的变化,这已经成了一个惯例,也成为吉光的一个体现个性的地方。这一点正是我们的SOUL同学喜欢吉光的原因之一。本画的绘制者为同人画界名闻遐尔的FALCOON,其人不但技法高超、想像力丰富,而且深刻了解游戏及游戏人物,这张吉光就是《铁拳3》及《铁拳4》造型的合体,带翼的金属外壳就《铁拳4》中吉光的1P造型,在FALCOON的笔下,可以说是完美地结合了这两种造型。

胜负师语：有读者询问“游戏议会”栏目是否接受动漫题材的投稿？答案是肯定的，前几辑的游戏议会已经有些“名不符实”了。不过所谓动、漫、游不分家，不能让栏目名成了大家投稿的限制。现在“游戏议会”正式改名为“ACG议会”，只要是篇幅在万字以下的ACG稿件我们都欢迎。这次在议会中收录的文章内容相当多样化，《戒韩？》总结了韩国游戏产业的成功之道；《大陆版PS2价格预测》则是一篇另类的“市场分析”，这两篇文章具备一定的现实意义；《我把青春献给你》再次展现了天丛MM奇异却不失精巧的行文方式，让您从另一个角度回味当年的经典；《游戏中的数学》则是一篇知识性很强的文章，其实看到作者的名字就能看出点端倪了；忧郁浪漫的《战火中的清响》与《格兰蒂亚——精灵的碎片》则更适合在灯光下细细品读。好了，接下来的时间就留给各位ACG“议员”吧。

戒韩？

文：于吉涛



“戒韩”其实是笔者看完亚洲男排锦标赛决赛中国队负于韩国队以后瞬间的想法。仔细想一下，好像韩国人或者韩国人的东西在生活中已经十分常见了。在北京语言文化大学周围随便那么一转，就可以见到一打韩国留学生。至于韩国人的东西，现在到处都是，从泡菜、铁板烧、跆拳道等韩国传统文化到影、视、歌、手机以及目前泛滥的韩国网络游戏等现代科技的产物。也不知道从什么时候开始，突然觉得韩国的东西如黄河泛滥一样遍地开花，印象中还是在笔者的高中时代，也就是上个世纪90年代末期的事儿，班上的追星族们不再高谈阔论港台的帅哥美女了，取而代之的是一堆没有听过的组合的名字，像H.O.T、NRG、S.E.S、BABY VOX等，FANS称之为“韩流”。非典时期的标准武器——口罩那时就已经是“韩流”们的标志性装备了。扯了一下历史，我们再来说“戒韩”。“戒韩”就是戒掉韩国人的东西。显然是不可能的，不管生活里我们是否能够忍受，但是从经济学的角度来看，在全球经济一体化的当代，我们不能武断地排斥任何外来品，即使它“动了我们的奶酪”。与其说采取盲目的一棒子打死的态度，我们不如采取“广积粮，缓称王”的战术。于是就有了“借韩”这一说。也就是借鉴韩国。要借鉴，先要了解，看一下韩国的成功之路吧。

笔者认为，一个国家只有在经济发展到一定程度以后，也就是物质文明发展到一定程度以后，国民才会把精神享受作为追求。这时就是娱乐业蓬勃发展的时候了。我们不妨先看一下韩国经济以及娱乐业的发展状况。

1. 韩国经济

1961年，韩国开始推行“政府主导下的”市场经济体制，开始对外开放。韩国经济开始了快速发展，在30多年的时间里走完了西方工业国家100多年才完成的工业化路程，在20世纪末期与亚洲其他3个快速发展的国家和地区并称“亚洲四小龙”。1997年，亚洲各国爆发经济危机，韩国也深陷其中，当时连汉城的大街上都充斥着救济站和帐篷，但是在当时的金大中总统的领导下，韩国成功摆脱了经济危机，并且其国民经济继续保持着高增长率。现在，韩国的经济已经达到了发达国家的水平。



2. 韩国娱乐业

当我们还沉迷于量产的港台电视剧的时候，韩国的娱乐市场其实也是正处于追逐港台明星的热潮中，但是，没有哪个国家愿意让别人把自己的钱赚走。于是韩国政府开始大力扶植娱乐圈，电视电影以及本土音乐开始发展起来。众所周知，韩国是一个整容大国，所以其演艺圈内满是帅哥美女，加上打扮得前卫，笼络了众多有着叛逆心理的年轻人。首先韩国推出的就是“组合”，电光火石之间，韩国组合已经遍地都是。穿着肥大的衣服，染着五颜六色的头发，戴着奇异的饰品，跳着动感的舞蹈……成为了他们千篇一律的招牌。组合人数也从3个发展到4个、5个甚至6个。于是，韩国的流行音乐开始为亚洲其他地区的歌迷们所接受。与流行音乐同时发展起来的是韩国的影视，众多养眼的演员迅速窜红，成功的商业化运作使韩国的影视在亚洲取代了港台及日本的地位。于是顺理成章地出现了我们所看到的一切，从《蓝色生死恋》到《爱上女主播》，从《我的野蛮女友》到《色即是空》，从多人组合到感人情节MTV，本土影视歌在其他国家大行其道的韩国已经成为亚洲又一个娱乐中心。

总结了韩国经济和娱乐圈的发展后，就是本文的关键所在了——韩国的网络游戏。正如以上提到的，韩国在成功摆脱经济危机以后，经济继续高速增长，娱乐行业发展迅速，与此同时，韩国的游戏，特别是网络游戏也是高歌猛进。

网络游戏发展的历史可以追溯到上个世纪80年代。1980年，英国的R.Bartle和R.Trubshaw发明了最早的MUD（Multi-User Dungeon）；1988年，英国的Alan Cox发明了Aber MUD并使之迅速普及；1990年，德国的K.Nyboe和T.Madsen发明了Diku MUD；同年，韩国国内在KAIST开始MUD的运营；1991年，瑞典的Lars Penjo发明LP MUD；1994年，韩国国内出现商业韩语MUD《侏罗纪公园Ⅰ》；1996年，韩国的Nexon公司了受到世界瞩目的世界上第一款多用户图形游戏（MUG，Multi User Graphic）《风之国》；1999年，韩国国内全面铺设宽带网，为以后网络游戏的发展提供了基础。



众所周知的原因，1997年，韩国爆发了经济危机，很多公司倒闭，大批人员失业。在生活的压力下，人们更加渴望游戏世界中的胜利和自尊心的满足，不少人开始走进网吧寻求精神解脱。同时，有很多人将他们的失业遣散金投入到开设网吧等游戏娱乐场所中，于是当年韩国的网吧以及本土的网络游戏如雨后春笋般地发展起来。根据韩国官方的统计，韩国的网吧在1999年末达到了15150家，市场规模达200亿韩元。在如此暴利的启发下，韩国政府逐渐意识到，靠重型工业来支撑全国经济的做法是片面的，于是将IT、娱乐产业视为新的经济增长点，开始大力扶持。从那时起，科技含量极高而能源消耗极低的游戏制作及相关产业担负起了“富国兴邦”的重担。由文化观光部出面组建韩国游戏支持中心，向韩国游戏产业提供从资金到技术上的多方面支持；成立游戏投资联盟，政府每年向游戏产业投入的资金多达500亿韩元，并为游戏企业提供长期的低息贷款；设立信息化基金和文化产业基金，为游戏产业服务；对指定的风险企业实行各种税制优惠政策，减少甚至免除游戏企业的税务负担；建设游戏产业基地以扶持中小游戏企业的发展 对从事游戏产业的高科技人才免除两年的兵役。韩国文化观光部制定了把A.C.G三种文化产业作为国家战略产业



来发展的计划，并且广泛筹集资金支援该计划的实施。2002年时，韩国文化观光部曾经在全国的国产游戏中选出了几十款作为海外发展的重点，并且投入人力财力帮助翻译。与此同时，韩国的信息通信部也投入大量资金，帮助游戏公司发展游戏的核心技术（包括3D引擎开发、数据库建立、试验等）。甚至韩国曾经在2002年颁布过总统令，在同年的12月举行了第一次全国游戏制作技术资格认证考试，并且优秀的游戏业者可以免服兵役。除此之外，为了防止游戏对人们特别是广大青少年的不良影响，韩国政府特别设立了网络游戏在线监察小组。文化观光部还在2002年7月1日开始对网络游戏实行等级分类制度，防止游戏向暴力以及色情方向发展。在种种优厚条件下，韩国出现了众多的游戏专业和游戏院校。目前，韩国共有游戏大学研究院3家，4年制大学3家，2年制大学16家，网络学院、专门的游戏学校多达20多个。另外，政府每年还向5家开设游戏大学的游戏公司投资约合130万人民币的基金来赞助其附属教育事业的发展，其学生学费的一半由政府出资。有这么多好处，韩国投身于游戏行业的人自然而然就多起来了，给韩国的游戏发展提供了必备的人才资源。

在各种条件已经成熟的情况下，韩国的网络游戏开始其飞速发展的阶段。1998年，韩国网络游戏的销售量仅为60亿韩元，到2002年已经达到了令人惊异的1800亿韩元了。

那么韩国游戏对中国的最大的影响是什么呢？毫无疑问，那就是“市场”。据韩国的官方统计，2002年，中国受玩家喜爱的网络游戏里，韩国的占了48.6%，而大陆本土的只占21.6%，排名前10的网络游戏中更是有7种为韩国游戏。最具代表性的就是疯狂流行的《传奇》、《天堂》、《决战》等。韩国游戏每年在中国都搜刮了大量的银子。当然，我们不能把责任归结在广大玩家的身上，试想一下，如果国产的游戏水平能够达到日本家用机业界一半甚至是1/4的水平，我们何必整天玩着韩国网游呢？

通过了解韩国网络游戏的发展，我们不难看出，韩国的游戏业其实并没有十分悠久的历史，充其量也不过是上了一个“速成班”而已。其实，韩国的游戏业问题也不少，但是，我们与之的差距还是很明显的。我们当然不能坐视白花花的银子落入他人的腰包，那么我们该怎样做呢？不用跋山涉水，不用千里迢迢，身边的韩国就是最好的教材！当然我们不能完全照搬韩国的模式，毕竟国情不同，而且韩国游戏业也并非尽善尽美。去其糟粕，取其精华才是我们要做的。

要做出吸引人的好游戏，首先要雄厚的资金支持。只要游戏产业运作上了轨道，依靠政府的扶持及银行的贷款支持就能在一定程度上得到解决。另外，中国有着五千年的悠久历史，深厚的文化底蕴，历来就不缺乏动人的故事、传说，这些都可成为优秀的游戏题材。三国等经典故事已经不止一次被日本的厂商搬到游戏舞台上，而光荣更成为“三国专业户”，靠着三国发家致富。可见，资金和题材并不是很难解决的问题，难点应该在于技术实力。如果有游戏专业甚至专门的游戏学校为游戏业培养人才的话，可能情况就会大不一样了，可能我们不再会为没有好的游戏业者发愁了，若干年后也可能培养出中国的宫本茂和小岛秀夫来呢！做出了好的游戏，要取得好的经济效益，就要有人玩，因此游戏市场的健全也是当务之急，首先不能纵容盗版肆意猖獗下去，这就需要政府的法律约束以及执法部门的大力打击；另外鉴于大部分人在网吧玩游戏的事实，我们应该考虑规范网吧的管理，禁止黑网吧以各种形式存在，推荐实行像上海那样将网吧由一个系统统一管理的方式；另外就是大力发展宽带入户，降低网络费用，使玩家足不出户便能享受网游的乐趣。以上只是笔者自己的一点建议，仅供参考。



说到这里，我们到底是要“戒韩”还是要“借韩”已经不言自明了，清朝的魏源先生在其著作《海国图志》里写道：“师夷长技以制夷。”韩国游戏业发展的成功经历其实正是我们学习的活教材。只要政府和游戏业界通力合作，凭借我国经济的高速发展，网络建设的不断完善，游戏人口的快速上升，我们自己的游戏产业一定也会迎头赶上。到时候，也许韩国的游戏排行榜上满是“made in China”的游戏也说不定哦！

战火中的清响

文：马晓芳

“我的朋友，齐格飞·吉尔菲艾斯。”

神经中枢制止了我继续向后翻阅的动作。对我而言，也许此刻的时间是静止的。合上书本离开椅子，我轻轻坐到由于高温而微微发烫的大理石地板上，又轻轻闭上眼睛。感官中只剩下听觉分辨出窗外的夏季已经被第一场秋风和秋雨打散。放弃现在视觉中所有的一切，清晰地看见那黑色落雨的日子，美艳的金发男子独自站在青黑色的墓碑前，察觉不出满脸的是雨还是泪，只是无尽的哀伤与懊恼。

“这样的表情并不适合您，阁下。”

忽然听见身后传来这样一个声音，满心欢喜地转过身。没错，那只是一个梦，一个噩梦，一个将吉尔菲艾斯从身边夺走的噩梦，一个让安妮罗杰温柔的笑脸再次蒙上阴霾的噩梦！可是他转身的时候，只看见大雨织成的细密惆怅的罗幕，和一个隐没在朦胧中新生的帝国。

“您是即将掌控宇宙的人。”如果吉尔菲艾斯还在世的话，他一定会这样说的吧。

也对，一个将要得到整个宇宙的人，怎么可以在这样重要的时期有如此凄绝的心情。那个被自己视做最强劲的对手，不是正在浩瀚的宇宙中等待着自己吗？不，不对！为什么一个即将要得到整个宇宙的人，会连最重要的东西都必须失去，而且没有权利和时间悲伤！如今面对整个宇宙，伸出手去捕捉。整个心被新的帝国充满着，却无可知地觉得空虚和落寞。满身的荣誉与权力，都可以在一笑之后化作虚无……真的怀疑了，是否这就是一直想要得到的。

“可怜的莱因哈特……”是安妮罗杰的声音，柔和温婉，那是已经超越了悲伤的感情。“你已经再也没有可以失去的东西了……”

原来，你一直是深爱着吉尔菲艾斯的。所以，你才会将你最深爱的弟弟交给他……对他而言，也许是心中那个永远珍爱的女神的誓言将他送离了这个世界。最后能做什么，告诉他的灵魂，你是爱他的……然后你也远去……所谓的誓言，也不过是个简单的约定吧……

“明明就是自己的失误啊。”奥贝斯坦尖刻的声音在此时响彻耳际，“一个想要成就霸业的人，不可以有妇人之仁。”

连心腹好友的离去，都不可以缅怀吗？

站在另一个世界，看到青黑色交织着华丽的银色军服下那个坚挺华贵的身影。那是帝王之身。是的，即便没有了齐格飞·吉尔菲艾斯，他仍旧是能成为统领的金色雄狮！只是作为我而言，仍旧不可以如此简单的释怀。

早在8年前，就听过莱因哈特和杨威利的名字。那些提起他们的朋友眼中，闪动着无可言喻的慷慨激昂。于是对战争军事及历史地理毫无兴趣



的我，在不经意的情况下记住了这两个名字——知道一个是握有熊熊野望的美艳的金发帝王莱因哈特，一个是不愿意当军人却不可自持地卷入了洪流中的杨威利。然后是5年前，在无意识的翻阅中看到金黄色卷发的惊艳男子身后，温柔而热切的红色身影。

“那是谁？”我问。巨作中我惟一想要自己去记住的人，没有任何理由。

“齐格飞·吉尔菲艾斯，莱因哈特的心腹。”朋友简略地答道。

“看到他站在莱因哈特身后，为什么会有一种寂寥的感觉呢？”我自言自语，事实上是有心在询问。不具备灵敏感知的我急切地想要知道这样一个人的未来。

朋友无奈的看了我一眼，并没有直接回答我的问题。只是轻轻地低下头，慢慢地说，“明天，就是9月9日了……”

我愣了一下，感觉大脑即将陷入胶着状态。她继续说，“好在，我喜欢上的是莱因哈特。”

明天是9月9日啊……



那一刻，在现在来看，就好像莱因哈特面对已经不是用哀伤就可以形容的姐姐，沉痛地问，“你是不是……深爱着吉尔菲艾斯……”以后，安妮罗杰悲伤的无言。

然后直到今天，我才下决心要看这部小说。为什么？同样没有理由，也许只是之前过去的8年，我一直在逃避，拒绝看到那一刻不可能从人们的记忆中抹去的悲惨的历史……除却多数人对杨的扼腕之外，另一个悲伤的事实……

他不是在战斗中阵亡，事实上，也许这对在帝国军中无论各方面都无人能及的他而言是不可能发生的事情。作为军人，在与敌人的殊死搏斗中身亡是一件光荣的事情，他却无法享受到这份荣誉吧。他只是，在可怕的刺杀行动中，用生命维系了一个约定……

一个有着野望的男子，一个军事战略上正确的决定，却是一个不为人情接受的决定。首先是友谊的裂痕，接着是失去……

然而直到最后，温柔并且绝对忠诚的吉尔菲艾斯都告诉自己，那是即将掌控整个世界的那个人惟一的选择，即使是好友，也同时是部下……部下不可以有特权。没错，这个一开始就说好了的啊，而且今天能够坐到这样一个军阶，虽说百分之九十九的原因是本身所具备的才华，可是却不可否认那是因为一直站在莱因哈特身后……只是为什么会觉得，那个身影距离自己，越来越遥远。

有什么预示吗？还是这样一个巨人身后的男人，也只是建立罗严克拉姆帝国的战争历史长流中的一个过客？不……那会是一颗耀眼的流星……

“我的朋友，齐格飞·吉尔菲艾斯。”这个朋友的称号背后，隐藏了什么情感，只有莱因哈特和安妮罗杰两个人知道……不，也许更多的，只有莱因哈特一个人体会得到……

看到这里的时候，我确信自己在短时期内是没有办法继续走下去的，至少此刻我是确信的。抛开璀璨的宇宙中那些壮阔的战役后面的血腥和残酷，对于我这样一个只看完五分之一《银河英雄传说》的人来说，沉淀下来的就只是吉尔菲艾斯的温柔和无限忠诚了。

其实更喜欢叫他做齐格，简单而又明朗的名字，其实是第一次就印在脑海中的名字，和他鲜红的头发，俊朗的外形，温柔的神情一起……

夜色渐渐暗沉下来，温热的大理石地板也开始转凉，我却不想起来，慢慢的让脚底升气的初秋的凉意溢满全身，让激动的心情慢慢平复。

忍不住的时候发现自己还是落了泪，发现的时候已经滴落在那颗温柔的心脏停止跳动的文字上。仅仅一次，那幕情景已经深深的刻在脑海中，是感情上想要忘记那之前所有的不快，对战争厌恶至极也同样一无所知的我，无可评论他们的任何功绩或是落败……只是单纯地想要记住，永远平淡温柔并且无限忠诚与包容的面容和声音，成为最后的绝唱。没有对奥贝斯坦的根意，更没有对莱因哈特的责怪。因为至少我是知道，战争，不可避免地将会使很多人失去很多。想要成就霸业，要付出的将会更多……而且我同样知道，任何人的伤感，应该都比不上莱因哈特本人……

我必须庆幸我是站在另一个世界看着他们的，否则那个微笑停驻的时候，我会忍不住地大声哭泣……那并不是我的风格啊。

马上就要到了，帝国历的重阳节。永远的9月9日。

或许那一天，我仍旧会和现在一样，看到一个霸气十足的身影站在青黑色的墓碑前，喃喃的孩子气地说道，“吉尔菲艾斯，你说过你不会离开我的。你只知道遵守和姐姐的约定，忘了与我的誓言吗？不过至少我还记得，我答应过你，一定要得到整个宇宙！”

在红发温柔的齐格面前，他总是显得孩子气。也许齐格想要保护的，不仅仅是安妮罗杰的约定，还有从小就根深蒂固的友情。那份在战火的硝烟，霸权的污流中不应该被抹煞的，金发男孩永恒的天真与灿烂。

滤去隆隆的炮火声和杀戮声，你可以听到什么？是杨与尤里安之间和年龄不相称的天真的调侃，还是杨和菲列特利加那些沉稳的缓和的对白？是莱因哈特和希尔德之间铿锵却不失柔情的交谈，还是莱因哈特与战争顶足相见热血激昂的智慧？

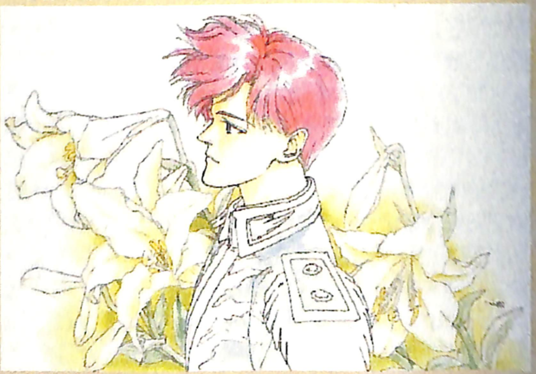
其实这些都只是后话了。任何人在想要看到未来的时候，都要经意或者不经意地走过这一片绿色天堂，这个有着安妮罗杰的优雅，莱因哈特的天真，还有吉尔菲尔斯的温柔的天堂；这个可以听到足以让整个心破碎的平静的声音的天堂。

还是称他做齐格吧，我心中只为这个名字开垦了最大的空间，不管以后面对将要再次失去的杨会有怎么样的另一种心情。叫他齐格，是我把自己的心情和莱因哈特区别开来的惟一途径。

9月9日，会在房间里放上一束自己最喜欢的百合花。仅仅是偏执地认为，只有清丽典雅安和的百合花才适合追奠齐格的灵魂。因为红色与白色的搭配，是同时拥有平凡的和谐与醒目的美艳的组合，最让人心碎……

再一次翻阅第一本《银英传》是从地上坐起来半个小时以后。那时是确定自己已经洗去了脸上残留的泪痕，模糊的视线变得清晰。每一次目光经过齐格飞的名字，就不自禁地感觉到心中仿佛碎裂开的疼痛，忍不住想要哭的冲动。

每个人都不会失去对这个永远只是默默温情的站在金色雄狮身后的红发男子的记忆，而我，也许也只是还没有到为莱因哈特的未来欢呼，为杨的未来痛苦的时候……此刻的心情，平静如水，仅止于他的温柔。



是无意中翻开第二本，看到希尔德是抱着山百合去祭奠齐格的，多少有些出乎意料。可是终究是高兴的。至少而言，选择百合象征他并不是我个人的意见啊。多少，竟然还是与那个世界相通的……

大陆版PS2价格预测

文：小孔

胜负师语：对于PS2进入中国大陆市场，玩家心中似乎都有一杆天秤，小孔自然也有她的想法。看了本文三分之一的朋友千万别以为小孔姐姐要改行写硬件及市场分析了，这，充其量就是打着“价格预测”的幌子再次表现其YY的天份罢了。要是给中学语文老师看到了，一定会说：“瞧瞧，典型的文不对题！”但，就是这样的一篇YY文在综合了各种传闻、预测和猜想的同时，也凝结了玩家的期待、牢骚与愿望。希望我们安插在索尼内部的“游戏人”可以让索尼的高层也看看这样的文章。哦，这个是机密，大家千万不要说出去！

据说大陆版PS2即将于年底在中国大地全面上市，它的价格和产品规格的信息，自然是目前大家最为关心的事情。现在各大论坛上关于大陆版的小道消息可以说是满天飞，而传说中的价格跨度则从人民币1280到2500不等，配置更是多种多样。这一方面说明了广大玩家对这个问题的关注程度，一方面也说明索尼在价格这个敏感问题上有着多重的考虑，通过不同的途径泄漏出来的价格信息自然就有所不同了。

在正式开始我们的价格之旅前，首先要明确几个基本概念，那就是现在几种通用的PS2硬件配置。如果配置都不明确，单单说一个价格出来，那简直一点参考价值都没有。

基本概念



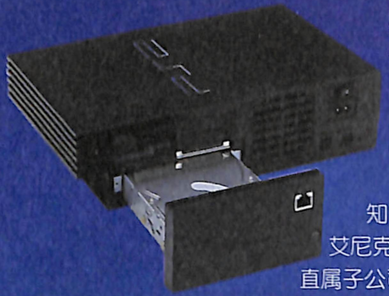
首先是标配，也就是索尼在日本、香港、台湾、美国、英国等地最基本的配置，包括对应当地型号的PS2本体一台，随机附送原装手柄一个、AV线、电源线各一根。这个配置不包括记忆卡、网络适配器和硬盘，因此价格也极为低廉，平时的零售价在人民币1600元左右，根据各地消费水准和运费的不同而略有浮动。不过在特殊时段比如香港非典期间、年底圣诞节期间，为了节日促销以及对抗当地的Xbox降价策略，当地索尼都会有大幅度的降价措施出台，优惠价最低时可以达到人民币1400左右。

而在国内水货市场上，标配PS2最便宜的型号是美版的39001型，在广州海印市场上标价1650人民币（可侃价），随机附送直读芯片。广州的标配PS2还有翻新机，价格大约在1000～1300元不等，依成色而定，也附送直读芯片。

官方正式发售的还有一种是带BB UNIT的网络套装，这个配置除了以上的标配以外，还包括宽频网络用的网络适配器一台，PS2用40G硬盘一个。该套装目前只有日本一地有正式销售，也就是我们常说的50000型套装。这个套装在日本本地价值34800日元，相当于2400人民币左右。在国内水货市场上的价格底线大约在2500～2600之间略有浮动，要看当地水货商的进货渠道而定。

国内配置

即将在国内发售的PS2到底采用哪种配置呢？最开始笔者听说的是类似50000型套装的大陆版PS2，型号是50009型，NTSC C制式，标配加上硬盘和网络套件，价格2500人民币。这个价格当时听起来还是很诱人的，因为它基本上和同样配置的水货底线持平。至于索尼为什么要加上硬盘和网络套件而不是发售标配机……当时的考虑应该是为了推广PS2版的网络游戏《FF XI》，而《FF XI》运行时必须要硬盘支持，所以才会在大陆



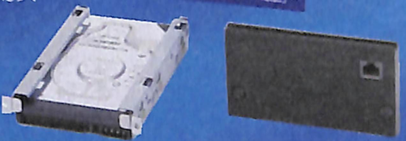
版的配置中加入硬盘和网络套件。

但是，PS2版《FF XI》在大陆的推广现在暂时搁浅。其中最主要的原因是PC版《FF XI》的代理发售问题。众所周知，随着史艾的合并，大陆的网星艾尼克斯公司现在已经是日本史艾的直属子公司。《FF XI》在中国的代理权理所当然的会交给网星，其他的公司得到代理权的机会是微乎其微的。但网星公司得到《FF XI》的代理权，即使它能够一视同仁地推广PC版和PS2版，也不可能指望从PS2版中获得利润，试想大陆版的PS2尚前途未卜，更何况《FF XI》？看不到摆在眼前的利润，谁也不会轻易投资的。恐怕广大想要在大陆版PS2上玩到《FF XI》的玩家们，到时候只有升级自己的电脑，去玩PC版的《FF XI》了。

因为PS2版《FF XI》已经成了水中月，所以当然暂时没有必要在大陆版的PS2中加入什么硬盘了。但，网络适配器还是必须的。为什么一定要有网络适配器？很简单，因为大陆的网络游戏市场实在是太诱人了。根据IDC的调查，去年一年全国网络游戏的产值已经达到了9.1亿元人民币，中国在线游戏用户突破1500万人，其中半数为付费用户。索尼的外方代表执意要求在配置中加入网络适配器（他们在寻找中方代理的时候也完全看中对方的电信背景），即使预定在第一批配套发售的50款简体中文版游戏中，还没有国内玩家所熟知的大作，能够真正用的上这个网络适配器的……



所以，对于那些并不喜欢购买PS2主机的时候被强行规定必须多花将近300块钱同时购买这块网络适配器的玩家，你们只好去责怪为什么中国有那么广阔的令人垂涎三尺的网络游戏市场了……当然，索尼也承诺将会尽快在大陆版PS2上推出适合中国市场的网络游戏的简体中文版，所以大家还是应该相信索尼的开发效率和汉化工作的严格审核制度，拿出一点耐心来，等待《生化Online》和《SOCOM》的汉化吧，或者是PS2版的《EQ》？CAPCOM的卡通渲染赛车？



OK，那么大陆版PS2最终的配置到底是怎样的呢？据目前得到的消息是这样的：

在标配的PS2（照港币价格算，1580元）的基础上添加网络适配器一个（没办法，280块），原装记忆卡一枚（没有硬盘当然要有记忆卡不然怎么玩RPG啊？160块），原装DUALSHOCK2手柄一个。（加起来就是两个手柄，适合有同学来家里一起玩，160块）

最后，我们得到了这个售价：2180元。

2180……听起来似乎很贵是不是？不过这是加上了一个网络适配器、一个原装记忆卡和一个原装手柄之后的价格，把这些都扒去的标配的底价还是1580哦，基本上和水货是持平甚至略低的。不过，从购买者的消费心理上来分析，笔者建议还是应该把价格定在1999之类的数字上，只要去掉一个手柄或者记忆卡就基本可以达到这个价格水平了。



如果索尼肯用这样的配置和这样的价格来销售行货的PS2，那么硬件方面还是比水货有更大的竞争力的，毕竟



行货的PS2在售后服务方面比水货有着先天的优势，而且消费者在购买的时候不用担心会有遇到翻新机、组装手柄的忧虑。在价格持平产品相当的基础上，消费者会选择支持行货的。这样一来，原来贩卖水货和盗版的小卖店就会千方百计地寻找行货的进货渠道，甚至向索尼提出寻求专卖资格的要求，以期获得行货主机和软件的销售权；而索尼因此会获得原先属于水货的广阔销售渠道，以及在整顿盗版市场方面的主导优势。这，是最理想的情况。

不过从另一方面来讲，如果各位消费者想购买索尼行货的主机之后拿去改直读芯片玩盗版，那……我劝你还是冷静冷静吧，这次的行货主机是用日本50000型的PS2机器为基础制造的，50000型已经出了N个月，到现在（截稿日止）还不能改机装直读，既然买了行货的机器，那还是冷静一点，买行货的软件吧，说起来行货软件的价格毕竟要比日本来的水货要便宜多了。

软件价格

软件的价格目前在索尼属于公司机密，但是从目前各大论坛掌握的情况看，和"基本泄密"已经没什么两样了。首先软件的价格基本上是人民币150～180元左右。价格低一点的包括：中文版《阿尔戈斯战士》、"《.HACK》系列"、《机动战士高达 吉伦的野望》、《VR战士4》、《骰子热爆》、SIMPLE2000系列的《街头篮球 3 ON 3》（SPT）、《Savage Skies》（STG）、《武士道》（ACT）、《大撞车》（THE RUNABOUT，RAC）、《F1 2002》（RAC）、多款麻将游戏等。中档作品，价格略高，包括了一些日期稍早的名作：《樱花大战 炽热之血》、《亚克传承 精灵之黄昏》、《命运传奇2》、《罪恶装备XX #RELOAD》、《R-TYPE FINAL》、《MotoGP3》、《暴走大卡传说 男花道梦浪漫》等。最高一档的作品，是和日本最新大作名作同时上市的档次，所以价格方面不会太便宜。但是由于公司机密的缘故（其实还有尚未决定的因素在……），目前没有得到最终的价格档次和名册。但是应该类似于参照国内奥美公司的全球同时上市豪华版《魔兽争霸3》的格式来制定价格的。所以估计在300元以内。不管怎么说，这个价格已经比香港行货又要再低一个档次了。



那么，索尼公司又是怎样来防止价格相对低廉的大陆版的PS2行货软件返销香港、日本等地区呢？实际上这一次的大陆版PS2行货作了特殊的加密处理，只能在未经改机的大陆版PS2行货主机上读取，不能在任何其他版本的PS2主机上运行。目前市面上通行的各种改机芯片，都不能正常读取PS2行货版软件。预计将来会有对应大陆版行货软件和硬件的改机芯片诞生，但是那至少需要几个月的时间，而且新出的芯片价格不菲，加上索尼打击盗版水货的力度不断加大的种种因素，行货的软件和硬件还是能够在中国大陆占据它应有的市场的。

当然，这一切的前提是，大陆版PS2的硬件价格真的能够达到和水货持平的地步，大陆版PS2的软件汉化水准真的能够达到玩家们能够认可的水准。这两点缺一不可。

风起云涌

事实上，索尼的大陆版行货推广计划依然存在着不少的未知因素。首先是代理商不肯把PS2的价格定到那么低。代理商是通过缴纳权力金的方式和索尼合作销售PS2，每销售一台，就交给索尼一定额度的权利金，在这种制度下，代理商当然希望每单台的PS2价格越高越好，在他们的市场调查中认为，不带硬盘的网络套件配置，只要不超过每台2500元，就能够被市场所接受。这个意见在索尼来讲是无法不重视的，因为这是一级渠道商的意见，不可能不听。但这个意见对广大玩家而言，简直就是噩梦了。

如果按照渠道商的意见，按照每台2500元的价格销售PS2，那么PS2就真的只能变成专卖店里的高级摆设品，在索尼市场部的广告驱动下，会吸引不少国内高消费的阶层前往光顾和购买。在一级渠道商而言，这没什么不好的，卖一台就赚一台，也能卖掉不少，反正索尼给的销售任务并不重，只要完成了就有钱拿。



但是对企盼着国内电玩市场早日正规化的广大玩家而言，就有些无可奈何了。因为他们买不起专卖店的PS2，他们依然会去寻找水货，不要你的网络配件，不要你的正版软件，依然在水货和盗版之中寻找自己的快乐。作为渠道商也许并不害怕这个，因为索尼早已承诺给他们，会大力的打击水货。我们的确已经得知索尼将会在PS2行货上市的时候动手，打击的力度之大前所未有。但，即使是这样的打击，也绝不可能动摇水货和盗版市场的基础。这并不是危言耸听，因为这是由市场规律决定的，水货商的风险和利润将会成正比增长。索尼如果不肯在行货价格上给予大陆的玩家以正常的待遇（其实仅仅是和香港行货相等的待遇就可以了），那么市场回报给它的也必然是屡禁不绝的水货和盗版。

但我们应该看到，国内历来的新潮电子产品中，索尼的行货从来都是比泊来的水货贵。中国索尼似乎已经习惯了和水货商捉迷藏的日子，即使是这一次行货的PS2已经全部实现了国产化，索尼依然有可能把它卖得比那些从海上运来的水货贵。这是索尼，哦不，是中国索尼的传统。笔者身为"索尼饭"，已经亲身领教了很多次这样的事情。这一次的PS2能否改变中国索尼，还是依然会一如既往地我行我素？没人知道……

小卖店下等？

索尼也许是过低的估计了国内水货市场的规模，认为即使是通过价格因素收编了这些水货队伍也对自己没有什么好处。但实际上，现有的水货销售体系之庞大，销售人员的专业素质之高，恐怕已经超过了索尼官方的认知范围。

大陆地区PS2水货的总销量有多少？最保守的估计有20万台。估算的人员不敢再向上估，因为台湾省的PS2行货销量刚刚统计出来，是25万台。假如再向上估算，那么就会得出大陆水货体系的销量高于台湾行货销量的结论，这已经足可以改变一些事情——也就是说，在索尼在大陆地区开展市场宣传之前，仅仅通过小卖店水货销售体系，中国大陆地区就已经超过了台湾索尼娱乐的官方努力。那么，和小卖店相比，那些财大气粗的一级渠道商是不是显得太过于无能了？这样可怕的结论可千万不能让索尼知道，不然人家还要一级渠道商做什么？

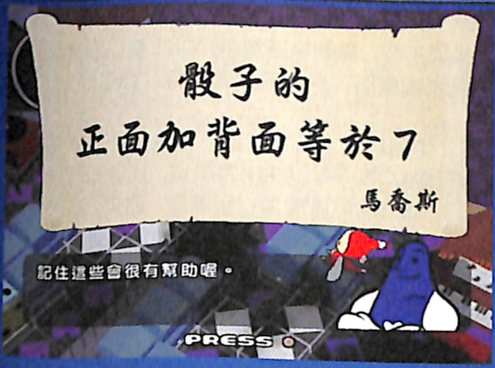
至于小卖店的销售人员，一级渠道商们更有理由耻笑了，他们无非是一些社会闲杂人员，算术都不一定学得好，哪像我们专卖店里面的员工，社会背景清白，五官端正，身高都在一米六五以上，本地户口，学历都是

至少大学毕业的，只不过不知道什么是游戏罢了。

如果有机会让水货小卖店的小店员和专卖店里面的导购小姐们一同比试一下PS2主机和游戏软件的销售成绩，包括回答顾客提出的问题、现场演示等等……我想，最终的结果不用问，我们都早已知道了。

如果给小卖店相同的机会，制定严格的申报、审批、管理制度，和打击盗版的行动有机地结合起来，索尼将会得到中国大陆市场现行的最有效率的正版游戏销售渠道体系。而达成这个的前提是，行货主机不能比水货贵。

软件至上？



索尼和代理们也许会说：中国大陆的玩家们已经享受到了比日版和港版更便宜的正版软件价格，这已经足够可以看出我们对开拓这片市场的诚意了。影响行货主机价格的因素太多了，现行的行货主机不可能那么便宜的，中国人不是习惯于硬件买贵、软件买便宜吗？只要软件汉化做好了，硬件贵也没关系的。大陆市场就是"酱紫的哟"。

那么，对中国大陆来说，什么样的软件是真正适合中国大陆市场的呢？专家们说的好，是本土化。索尼也的确是计划在很短的时间内汉化大约50款简体中文版的PS2正版游戏来满足玩家们的需要。这个名单真的是颇长，其中也真的有不少大作。有的是原有台湾版甚至台湾配音版的，有的是这次专门给大陆版汉化的。那么汉化的质量，能否达到让广大玩家满意的程度呢？仅仅从索尼和相关单位直属的翻译队伍人数上来看，想要在11月底达成这50款的任务，简直是不可能的。惟一的办法就是翻译任务外包，而把关键性的审核工作留给自己信任的直属翻译人员去做。但，即使是这样，担任审核的工作人员也不可能觉得轻松多少。因为这等于是校对，如果第一版的翻译强差人意，那么留给校对的工作量并不会少太多。

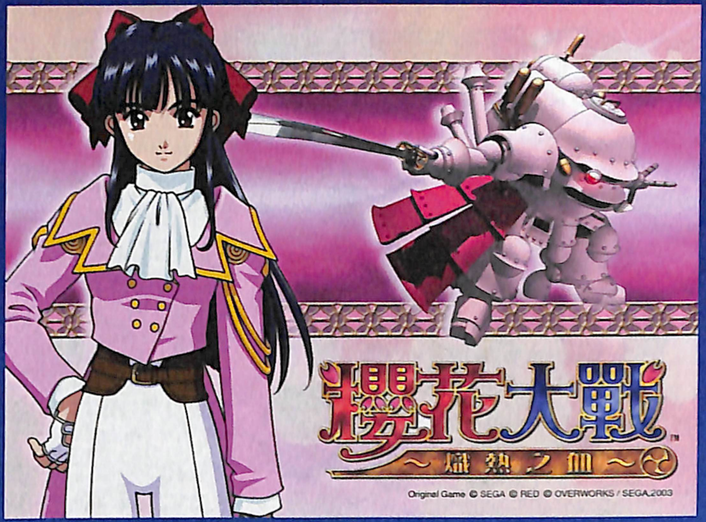
笔者因为担任过《PSO》的汉化版本校对工作，因此深知校对的艰辛，而索尼似乎已经把PS2上市后能否得到玩家认可的惟一希望寄托在这些汉化版本的质量上，因为，即使主机卖的贵，只要软件的汉化得到了玩家们的认可，那也依然是功高盖世千古流芳的。但，给软件的这个赌注，未免压的太重了吧？

汉化＝本土化？

没错，玩盗版玩水货的确是找不到几个中文版的游戏的。但仅仅是"汉化"就一定等于本土化了吗？也不尽然。毕竟大陆和港台市场存在着很多天然的差异。在口味方面，《真·三国无双2》的港台剧配音已经令大陆这边的玩家呕吐很久了；在大环境方面，像《前线任务3》这种东西甚至根本不可能在大陆获得发行权，出现过多血腥暴力场面的游戏也很难获得审查通过。索尼能否在国内成功地发行一个能获得全民认可和欢迎、在文化融合和政治取向方面全都无可挑剔的"国民游戏"呢？



笔者曾经拿下面的例子给索尼内部员工看，效果是令人难忘的——（某人：赔我的咖啡和屏幕！）现在也把它拿出



来给广大的读者过过目：（纯正枪手稿格式）

KONAMI公司百万游戏大作《实况足球七》简体中文版日前汉化决定，据悉中国著名足球运动解说员韩乔生老师将担任该游戏的中文语音解说工作，成为《实况足球七》的形象代言人。

"《实况足球》系列"是至今为止足球游戏的王牌作品，它在画面表现力、人物动作设计、精彩镜头回放等方面具有其他足球游戏所不能比拟的现场感，尤其是《实况》中即时反映场上球赛变化的"实况解说"系统，更是《实况足球》的魅力所在。但可惜的是，这一系列中的足球解说一直是只有日文语音这一个版本的。不过现在，我们广大中国玩家终于能够在《实况足球》中听到纯正的中文语音解说了！

韩乔生老师是陪伴中国年轻球迷成长的老一辈足球解说员，他那富于个人魅力的解说风格，多年以来给广大球迷朋友们留下了难以磨灭的印象。在新闻发布会当场，一位年纪大约二十五六岁的男性球迷在接受采访时激动的说："韩……韩老师，是……是我们的……精神偶像！"对于终于能够在PS2上实现"将韩老师的解说请回家"的愿望，他表示："这是我们全家多年的夙愿！"

图片新闻

图一：韩老师为广大实况球迷签名留念

图二：印有韩老师头像的《实况足球七》特别版封面

图三：韩老师代言的《实况七》灯箱广告设计图主题"全民娱乐"

背景水纹"Sony Entertainment System"

特别插播：据KONAMI公司的内部开发人员透露，他们根据广大中国玩家的特点，在进行了了必要的汉化过程之外，还对这一次的简体版《实况足球七》添加了一点特殊的细节。在球赛正式开场之前，玩家只要快速输入KONAMI公司的经典秘技"上上下下左右左右XOXO"，就能在开场时听到非常熟悉的解说词："观众同志们，观众同志们，也许您现在刚刚打开电梯……"

以上，是对各位有耐心一直看到这里的读者们的一点奖励，希望你们在思考沉重的话题之后，能够获得一点愉悦。以上的情节当然纯属虚构，只是笔者茶余饭后和业界相关人员的一次闲聊中，偶然说起的，恐怕也不会对事实上的《实况七》汉化工作带来什么影响，最多能令工作人员在汉化时多一份YY的心情而已。

真正的国民游戏的开发和推广工作，也绝对不是一两次闲聊就能完成的。从来就没有什么救世主，我们企盼中的全民娱乐，无论是依靠索尼也好任天堂也罢，最终还是要依靠我们自己的努力去实现。笔者现在只是希望，在实现这个目标的道路上，我们能够少走一些弯路，少一些中国世嘉代理那样的悲剧……中国的游戏业已经承受了太多它难以负担的重担，祝愿它早日走上正规化的道路吧！

我把青春献给你——《乱马》嘉年华

文：天丛云剑



那个时候不会挑三拣四口味乖僻，每部捧在手中的作品都奉为《圣经》。至今都不习惯漫天花朵陪衬金雕玉砌，表面华丽内容空虚，云山雾罩不知所以。那个时候诺星当和拉姆还没吵吵闹闹进驻眼里；五代、响子、三鹰的人物关系也不熟悉；更不提犬夜叉、戈薇、桔梗的三角恋情在古代战国翻天覆地；撇开短篇集里小人物们僵在唇边的自嘲和人鱼涌太的爱情悲剧——我把青春献给了你。

任后人指责你商业气息或缺乏深刻主题，只要我的爱就能让你充满存在意义，那少男少女的任性。乱马！乱马！当时那么多记忆，你可听到呼唤他的声音？

记忆一 变身能力

所谓"变身能力"不是特别东西，燃烧不尽的小宇宙释放拯救世界的动力，也有爱美女孩用的眼影，以及超人、话梅、电话亭。不论先天后天，偶然中套或高人指点迷津，全循着"人往高处走"的金科玉律。在此之前没机会体验降格为家禽走兽和宠物的命运，还有男主角变化性别，吊桶澡盆奏鸣曲，更引来两方面爱情，苦闷还是甜蜜闷在心里。

高桥老师让我们大笑，我们立刻开怀止也止不了，她指着猫猪鸭子大熊猫，错乱常规变身的逻辑就有了注脚和需要。咒泉乡数千溺泉作为这出情景肥皂剧的绝佳依靠，任凭剧情在日本舞台上喧闹，功夫少年嬉笑怒骂好不热闹，都离不开中国文化的熏陶。（写"熏陶"二字手指抖了一下差点别到，你不用提醒我这是个热闹的青春喜剧，这个……地球人都知道！）

《变身男孩》里主角一家都能改变性别，老爸怀胎十月生下小弟，却不及女乱马一个神情的魅力，喜欢看她大大咧咧的动作鬼脸寻开心。小茜铜拳铁掌无关性别待他毫不留情，只是厨艺有待全面改进。乱马有悲惨的儿时经历，见到猫不只抓狂过敏，偏偏爱上他的中国女孩掉进猫溺泉里，似乎天生该是他的克星，不去追究青海省附近或更辽阔的960万平方公里，有没有过女杰族的存在痕迹，可爱的猫珊璞赢得了FANS的认同与肯定。她的跟班沐斯视力很有问题，一脚踩进鸭溺泉让人怀疑他别有用心。还有路痴良牙也被乱马误踩跌进溺泉中了咒语，小黑猪经常使人好奇他的真正质量体积；此外，怪异的溺泉出产潘斯特太郎、露珠、鸟人一族ETC，不同人物都能改变不同外形，直逼达尔文的生物进化体系。



不记得何时开始反感变身为了正义，柔弱男生女生手无缚鸡之力，不起眼的外形，妄图依赖什么前世未来的奇遇约定，改观碌碌无为现实中的自己。短暂幻想梦境成真惹来100%回头率，掩饰不了寂寞和不努力的心情，只有口号天花乱坠说得好听。

无法讨厌《乱马》里猫狗大战人变动物的剧情，孩子般的高兴与不高兴，不是因为想找到成功的捷径。也许他们不务正业每天笑闹不停，更多时间在与老师为敌和校长较劲，却是真实的快乐、真实的心情。

其实一直期待乱马变回原形，虽然女乱马同样讨我欢心，就像期待柯南恢复新一的外形，而这可能要等到高桥老师为它作续，或永远都是种甜甜的希冀。

记忆二 中国功夫

以前外国人只把中国人想象成长辫长衫造型，每个人都擅长劈山断石飞檐走壁，不论《卧虎藏龙》、《英雄》电影在国内是掌声不断抑或臭鸡蛋烂菜皮，李小龙、成龙、李连杰确实为国人争得不少面子，叫老外不可小觑。

想当初，圣斗士们的功夫还不行，靠的是摆复杂POSE整页画星星，北斗神拳的时代也缺少了些幽雅姿态身形，只有健次郎那句"你已经死了！"一酷到底，是鼻子是眼睛。

《乱马》里就有极大改进，中国功夫、日本剑道还有外来绝招的轮番献艺；狮子咆哮弹、飞龙升天破就像UCG一样以实用为前提；八宝五元杀之类则是"拿来主义"；而爆破点穴、地狱摇篮该算歪打正着型；此外，猛虎落地式、魔犬恸哭破光是名字好听——早乙女家无差别格斗的精髓就是不重形式只看后果结局；八宝斋之下徒弟徒孙堪称勇猛，只是对他暗藏杀机——怪只怪他太邪太色不够争气，此处明显忽略了中国传统美德尊老爱幼的道理，这在《乱马》里很难广泛流行；乱马、良牙、九能三男为一女，本就要鱼死网破，难分优下高低；沐斯不怕挨骂挨打，独畏珊璞微笑三年杀的冷处理；至于巾帼不让须眉一点不假，铁铲大锤舞得分外潇洒，敢情高桥老师早料到总有一天野蛮女友引导潮流文化，智慧得不让女人们争做"苦情山茶花"，失恋也能笑着说"再见吧！"。

中国功夫是乱马能走向世界的重要砝码，如果某天听到电视里的乱马用法语说话，请一定不要感到惊讶。

记忆三 诅咒传说的神奇

既然咒泉乡是故事背景创造神话与悲剧，《乱马》就离不开他们为情节添砖加瓦来卖力。

不缺例如破恋洞、因缘伞为大家的爱情提供额外的正负电力，也有一瞬一日一时丸强迫感情降临，仲夏夜之梦的剧情。也不能不提猫怪携猫魔铃前来搅局，没一点恐怖片的紧张刺激；少年们太过年轻气盛为秘宝大打出手争来夺去那日本男溺泉的秘密；圣刀满愿丸、凤凰剑此类武器，把鬼脸拳印画在肚子上不被他人打败无法消弥；扑克王，麝香王朝分列不同等级，开水壶、定形水筒的重要意义；哈辅怒斥乱马不该长相神似陷害他的猴子还忽男忽女；魔画的国宝熊猫、守护寺院神驹，脾气暴躁或少女情结渴望爱情甜腻腻；八宝斋也曾用烟草灸术给乱马添麻烦一大箩筐，争夺龙之须、锦之碟之类传说中的东西。

印象中没有其他作品出现过这么多无足轻重的传说传奇咒语封印五六七。一般来讲，解除封印是为了什么莫大的道理，卷轴记载好几十卷恐怕也不见厌烦心情，掺杂男女主角配角间复杂感情，惨淡愁云之后公主王子的童话结局。我们终于倦怠没完没了的廉价神秘，所谓传说也超不过商业化下金钱尺度的成绩。于是，又怀念起乱马里笑料十足的场景，哭笑他们的青春、他们的热情以及永远如一的年纪。看非反派们百鬼夜行，增加主人公蹙眉频率。简单爱并非恋情专利，不妄图改变身边一草一木何况地球公转速度，理想简单到上学放学那条旧路，打打闹闹每日有你伴随共度。

记忆四 美食佳肴

《乱马》从不刻意为美食打广告，什么寿司面包中国料理下料，却冷不防能察觉肚子呱呱叫，是食物的味道牵扯出因缘一条一条，好不好笑。

最隆重当属"必杀美食者鹅肝"名肴，正宗法国大菜一道。早云玄马与爱尔达家族莫名其妙地拉钩上吊，乱马差点成为毕克雷的新娘可就大事不妙。



由此可知，上流社会的美味未必吃不到，只看你够不够格调。最常见的是猫饭店的面条和右京日式煎饼、章鱼烧。中华冷面给你千人消化能力会受减肥女士爱好，铁板烧则能保持新鲜的爱情味道不加多余调料；小太刀的饼干好吃往往下药，聪明人不上她这套儿；小茜的手艺让乱马闻风而逃，为博她一笑硬是统统吃掉，肚子痛得不得了。她也曾做了传说的樱花早饼揣看将来结婚运道，良牙乱马九能带刀……真正心仪的对象只有她自个儿知晓；《乱马》中动物不少，相较而言属良牙运气不好，几次成了爱妻便当or乳猪烤；当然也有时候靠食物提高功夫技巧，西瓜地、火中的天津甘栗滋味只有天知道；曾为年龄蘑菇焦头烂额，不知如何是好，年轻的固执随性是青橄榄的味道。

早就习惯美食主题刀叉竹筷各种材料，一脸严肃的大师傅20岁不到，目标是中国第一或顶级之道，看得我们有点眼馋却无法放松脸部肌肉线条。而《乱马》约定俗成章段式笑料，美食只为情节添油加醋色香味道。抛开口感实料，看结果是皆大欢喜还是大家都被摆了一道。

大笑三声忍不住擦拭嘴角，我们已不受饥饿感之扰。

记忆五 I love you more than I can say

浪漫没有固定概念几何代数模式，她们巧笑只为两人世界默契指标，心知肚明你是白马王子还是小配角跑龙套。

在小茜之前有没有用空手道表达感情的女一号？似乎纱织之类是供品型女主角，出场机会也比较少，等男人们热血热汗匍匐而到，冷眼一笑，没有感激音调。我们守候了38卷等到他们吐出“喜欢”，头发白了。如释重负清楚了解高桥老师的爱情观基调。后来看《一刻公寓》或者大红大紫的《犬夜叉》，男人女人选择太多，纯情过度就不知道如何告白才能恰好。

其实《乱马》中爱你在心口难开的情况不算少，先减去沐斯九能带刀，把玫瑰当做背景材料。东风医生有弥勒相似容貌，多了一付眼镜显得学问很高。可是见到小霞一切开始跑调，东南西北找不着；良牙一直想开口表白自己为小茜金箭射倒，对着电线杆练习无数遍就是没能顺利做到。不用替他惋惜因为有小云后来居到，爱他“猪的气质猪的外貌”，忍俊不禁到爆笑；二宫雏子偶然见到天道，成熟男人很合她的品位需要，想方设法要同他一起天荒地老。怎奈早云心里有亡妻存在其他人都看不到，没被拒绝她就以失败终了，不死心只好每天上门骚扰；每个人最初都把小夏看成美女通晓忍道，暗器飞镖蒙汗药。以至于他的男儿身让人大呼上当就是没觉着有啥不好。右京不可否认是个贤妻良母适合家中操劳，小夏对她的感情该是另一段佳话红线缠绕；喜欢小茜的人着实不少，比较难忘的是阻止八岐大蛇苏醒的真之介，个性温柔记性很糟。最后都没意识到他几次向小茜告白没头没脑，好在小茜的名字他没忘掉。

爱情永远是个话题不会老，朦朦胧胧的美也能坦荡似艳阳高照，我们乐衷咀嚼其中不同韵味，微醺或有点懊恼。青春适合播撒爱与欢笑，等自己足够成熟去收获所有点滴一肩挑。在濑户和苇月的故事之后，我们知道青涩矜持之妙，打动多少人去感叹自己的校园故事，醇厚味道。

《乱马》中每个人物性格各有特点，惟妙惟肖，他们中许多人也偏好把爱藏在心里不要轻易浪费掉，脱口而出可能爱的魔法会失效。尽管我们看多了欢喜冤家最后在一起任意妄为打情骂俏。

如此，让我们会心一笑，为他们的爱，明天和今日一样美好。

记忆六 妈妈

如果硬要在《乱马》头上扣一顶苦涩的高帽，不可避免给他与母亲的相认投上一票。

22卷首度登场的武术家妻子佳香是典型日本传统女性，山清水绿的外表。当玄马决定带年幼的儿子去学习武道，她的母性就只能以思念来消耗。故而“乱马不成为男子汉就要剖腹谢罪”的誓言实则是逼自己为了成全丈夫的理想，抹杀自身恋恋不舍的猛药。她内心一直相信，儿子会成为男子无所畏惧志比天高。然而刀剑不离身，吓得玄马五次三番变做熊猫来阻挠。

喜欢《山千拳·海千拳》里，公奴龙假冒乱马骗取佳香信任的阴谋与圈套，乱马拉扯的思念与憋在喉口的“妈妈”不能叫。蓦然发现高桥老师总在黑色幽默方面有一筹技高。

断断续续亲情与笑料，母亲和生命难作取舍，选择题如何推算最后答案两全其妙。因而暂时假扮乱子也好，至少能在近处感受母爱，之前一秒也未曾享受到。

事件最终是母亲更重要，就算付出生命代价也不能让她磕着碰着。落入海里的瞬间已经没时间犹豫，是否该反悔选择题做得好不好？母亲眼中是泪，没有横眉冷对高声尖叫。儿子是她想象中的英勇，虽然有那么点出入依然不为所动地感到自豪。

《咪咪流浪记》的曲调仍旧耳边萦绕，也知道《乱马》不玩苦情视悲剧为笑料，玩味两者异曲同工的巧妙，母亲与儿子之间剪不断的血缘纽带牢固得不容你小瞧。

之前以后也少不了其他作品中母亲形象高大或渺小，母爱岂是一年一度尊敬个形式罢了？或许，在这类题材中，女性多少比男性更能体会其间微妙。

尾声 完美结局？

初次看到《乱马》完结篇是初中最高年级有点骄傲，可惜没许多时间去细细品位思考。只听见一片不满声此起彼伏没完没了，说这样的结尾太粗糙。是高桥老师用尽了笑料还是厌烦了他们没有尽头的青春让人哀叹自己年华已老？不知道。

凤凰山、咒泉乡，中国舞台的打斗争吵，少了点笑颜多了份成熟与紧要。情节峰回路转攫住读者心跳，为了他们的命运，没经历过的生死试炼齐心携力达到目标。

把笑闹间的危机化险为夷已成惯例，一时没能适应反派胡诌小茜归西的消息，虽然我们比高桥老师更清楚那是不可能的事情。不论读者是否喜欢小茜对她有诸多不满意，没有她《乱马》的世界就少了一大块绿，填补不平。

表情认真地流泪不符合乱马一贯的诙谐设定，婚纱版小茜也反常得叫人一惊。那一刻明确完结篇的意义，多少总会与众不同显得和平常有异。尽管之后众人顺理成章闹作一团回复到往常气氛，一切照旧继续。却看见乱马小茜肩并肩走在上学的街道里，背景是陪伴了我们好几年的画面一如往昔。

往前往后看不同作品各类结局，定格在一般大小的图片里，哭泣微笑佯怒的表情，不管HAPPY ENDING或哭得惊天动地带着悬疑，都是完完整整踩过的一段经历。隐约看到自己的足迹混合在群众演员的脚印里，无边无垠。我们的确不聪明，每次掉进作者的陷阱还甘之如饴。

面对心爱的作品，不存在完美结局，不喜欢作品拖拉着没有边际，完结也同样叫人失落伤心。欣喜难得遇上知己，又担心下部连载会变质不再吸引自己。乱马的故事已成追忆，偶尔翻起充满温馨。那些开头结尾的感动凝结成一种情绪，多年后也不会变化同样清晰，印在我们青春里的闪光记忆。

乱马！乱马！我把青春献给了你！





游戏中的数学

文：天之业云



“安静，上课了”天之业云把眼镜扶扶正，用手里的教鞭敲了敲黑板。“今天上课的内容是……嗯……是游戏中的数学。”

游戏的概念相当宽泛，它包括任何一种旨在消遣时光或寻求娱乐的活动，而数学则是带有艺术风度的智力工作，同时也是具有巨大的实用价值的科学。两者粗看似乎没有太大的联系，一个是娱乐，一个是学问；一个快乐随意，一个严谨认真。而且对游戏玩家来说，甚至讨厌数学的也不在少数。但是呢，仔细想一下，就可以发现，两者之间的联系何止一点半点，好多游戏蕴藏着深刻的数学背景，好多数学理论也是从游戏开始提出问题，逐步发展成庞大严密的理论体系的。他们之间的联系可以用千丝万缕来形容，所以今天天之业云就来谈谈游戏与数学。希望看完这篇文章你会了解到，原来数学可以像游戏一样有趣；原来常玩的游戏蕴涵这这样的数学原理，或者——不会像以前一样讨厌数学了。

从游戏里的数学谜题谈起

相信经常接触RPG，AVG的朋友在游戏过程中已经接触了不少数学谜题，这些数学谜题也因为本身极大的趣味性而被设计师欣然采纳。独立思考解决这类数学谜题也会为游戏者带来极大的满足感和成就感，并且在解决的同时也锻炼了思考的能力和积累了数学素养。

我们先来考察一下在游戏中经常出现的一个数学谜题，其蕴涵的意义并非表面上那么简单：

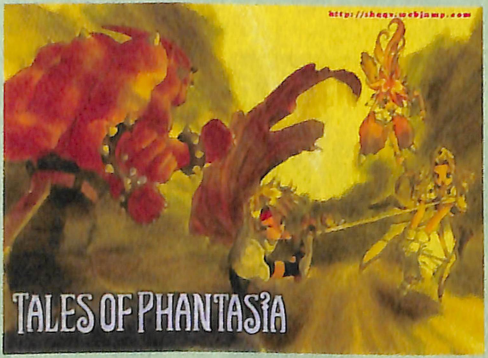
在《幻想传说》这个游戏里，当克雷斯一行旅行到阿尔法尼斯坦之都时候，会遇到这样一个小游戏：

一个小贩和你轮流取一堆石头，由你决定谁先取。每次至少取1个，最多取3个，最后取光者得胜。

这到题也许是游戏中出现最多的数学谜题了，不仅出现在《幻想传说》而且《大航海时代3》，《博得之门》里都出现过，每次成功解决都会得到奖赏。

先来看看这道题的解法，不妨假设这堆石头的数量为n：

考虑特殊情况，n=4，则可以让对手先手，对手无论取多少个（假设对手取s个，s为自然数，$1 \leqslant s \leqslant 3$），你都可以将余下的取尽（你取4－s个，$1 \leqslant 4-s \leqslant 4$），结果当然是你赢；



推广到n为4的倍数时，即n＝4K（K为自然数），则仍然让对手先手，重复上面这一过程，每次对手取s个，你就取4－s个，K轮后还是你赢。

当n不为4的倍数，假设n=4k+r（k、r为自然数，$1 \leqslant r \leqslant 3$）。这次你先手，第一轮取r个，下面的取法和n为4的倍数时相同。

综上所述，只要让对手一直面对n为4的倍数这一情况，就一定会取胜。

解决了，简单吧，游戏本身存在必胜策略，可怜的小贩。

在数学上，这属于一种古老的堆物博奕问题，源自我国民间的一个非常古老的游戏。上面这个问题数学上叫做巴什博奕（Bash Game）。它还可以推广到这样的情况，一堆n个物品，两个人轮流从这堆物品中取物，规定每次至少取1个，最多取m个。最后取光者得胜。解法和上面一样，每次给对手制造面对m＋1的倍数个物体的情况，就必然会取胜。上面这个问题实际上是巴什博奕在m＝3这个时候的特例。

在《永恒传说》中。这个问题得到了扩展，玩家面对的是3堆石头，取胜条件和原来一样，玩家拥有选择谁先手的权利，每次仍然是至少取1个，最多取3个，最后取光者得胜。

哈哈，有没有人是自己解决这个问题的呢，要是自己解决的话，天之业云可要恭喜你长了个不错的脑袋哦。

先给出这个问题的解法，假设这三堆石头的数量为（a，b，c），a，b，c均为自然数。

将a，b，c这样表示，$a=4p+\alpha$，$b=4q+\beta$，$c=4r+\gamma$，（p，q，r，α，β，γ均为非负整数，$0 \leqslant \alpha, \beta, \gamma \leqslant 3$）。

一样，先考虑特殊情况：α，β，γ均为0（就是说，a，b，c要么为0，要么是4的倍数），在这种情况下，存在必胜策略。只要让对手先手，无论对手在哪一堆石头里取多少个（设为s个，s为自然数，$1 \leqslant s \leqslant 3$），你都可以在同一堆中取4－s个（$1 \leqslant 4-s \leqslant 3$），让对手仍然面对三堆石头被4除所剩的余数都为0这种情况，但是每一轮操作都会让石子的总数减少4个，最后，对手不得不面对三堆石头的数量均为0的情况，也就是说，你获胜了。

那么，当面对3堆石头被4除所剩的余数都为0这种局面时（在数学上，如果引入同余的概念，这种情况叫a，b，c与0模4同余），只需让对手先手，就存在必胜策略。

那么，当不是面对这样的局面，也就是说α，β，γ中至少有一个不为0，有没有必胜的策略呢。在这种情况下，只要找出一个策略，经过若干轮操作后，让对手面对a，b，c被4除所剩的余数都为0这样的局面，你就赢了。

那么，继续考虑α，β，γ中至少有一个不为0这种情形下的特殊情况：

假设α，β，γ中只有一个不为0，不妨假设$\alpha \neq 0$，那么只要我先手，在第一堆中先拿去α个，那么对手将面对a，b，c被4除所剩的余数都为0这个局面，必胜。

假如α，β，γ只有一个为0，其余两个相等，不失一般性，不妨假设$\alpha=\beta \neq 0$，$\gamma=0$。在这样的情况下，让对方先手，对方无论在哪一堆中取s个，你就在同一堆中取4－s个，最后对手不得不面对这样的情况（α，β，γ），其中$\alpha=\beta \neq 0$，$\gamma=0$。接下来这样操作，由于对手只能在第一或第二堆中取石子，无论对手在哪堆中取，你都在另外一堆中取同样的数目，最后还是你取胜。

接下来如果α，β，γ都不为0，如果其中存在两个相等，假设$\alpha=\beta$，则你先手，在第三堆中取γ个，对手将面对余数中只有一个为0，其余两个相等这种情况，即上面这种情况，接下来的取法和上面的相同。

如果α，β，γ中有一个为0，其余两个不相等的话，不妨假设$\alpha>\beta \neq 0$，$\gamma=0$。则选择你先手，在第一堆中取α－β个，接下来，对手还是要面对余数中只有一个为0，其余两个相等这种情况，必胜。

最后只有一种情况没有讨论过，就是$\alpha \neq \beta \neq \gamma \neq 0$，由于三堆之间没有区别，不失一般性，不妨假设$\alpha=1$，$\beta=2$，$\gamma=3$。那么让对手先手，无论对手怎么取，剩下的局面都属于上面这两种局面之一，接下来，只要重复上面的取法就会获得胜利。



综上所述，存在必胜策略。怎么样，是不是有点晕乎乎。这个问题也可以由一次取1～3个推广到一次取1～m个的情况，这个大家可以自己试试看。

这个问题在数学上是巴什博奕（Bash Game）的推广，叫做尼姆博奕（Nimm Game）。解决的诀窍是从余数入手，分情况讨论，务必要让对手面对不利的情况。这两种博弈都属于古老的堆物博弈，堆物博弈属于古典博弈理论。此外我们熟知的田忌赛马也算古典博弈论的一种应用。在本世纪40年代冯·诺依曼用博弈论来解释经济行为中的竞争现象并为之建立严密的科学理论之前，博弈论主要是以这种游戏的形式体现的。因为游戏很多情况下是以对抗性的形式来体现的，博弈论正是研究在对抗性互动行为中获得最大利益的科学，而现代经济学中的很多竞争现象都可以用博弈论来建立数学模型，所以博弈论的理论可以为这种竞争现象提供对策和指导。在冯·诺依曼教授为博弈论这门理论奠基之后，普林斯顿大学的纳什教授（就是《美丽心灵》这部电影的主人公）将其做了推广，纳什所做的主要贡献将冯·诺依曼的合作博弈理论推广到非合作博弈的情况，合作博弈是指那种一方所得必为对方之所失的竞争（上面两种博弈都属于合作博弈）。但是现实中的竞争不是完全的对抗性的，也就是说对抗的同时要为对方留下余地，经济上面的对抗往往的结果是双赢而没有明确的输赢之分。纳什的非均衡博弈就是研究这种经济中的双赢现象，他比冯·诺依曼的合作博弈在现实中更为普遍，可以解释更多的经济现象。现在在博弈理论在经济学中得以广泛应用的今天，特别是这种理论已两度获得诺贝尔经济学奖而光芒万丈的时候（为什么不是诺贝尔数学奖呢^_^，因为诺贝尔没有建立数学奖，原因么，他的马子被数学家泡了！◎＃￥％……无语），回过头来看一下这种基于游戏的博弈论的源头无疑是非常有意思的，想想小小的游戏中竟然蕴涵这如此高深的数学理论，而且影响如此之大，真希望那天天之业云也玩游戏玩出个数学理论来。博弈论另外一个重要的应用是在“人工智能”这门学科，这个在泰坦君的大作《传统棋类游戏初探——简单人工智能》中已经有过精彩论述，这里我就不效颦了。

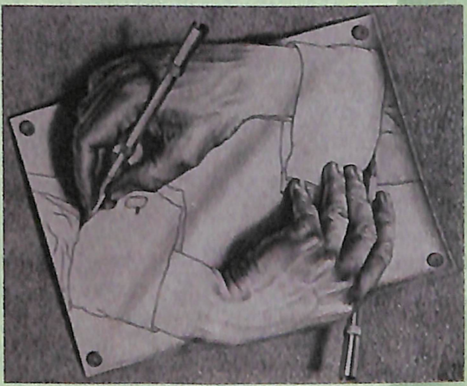
除此之外，还有好多游戏中的谜题蕴涵着数学背景，比如出现在《异度装甲》里的瓶子灌水问题，《大航海时代3》里的秤量硬币问题，《凯兰蒂亚2》里的汉诺威塔的问题都拥有各自的数学背景。感兴趣的同学可以自己思考一下，很有意思的。

源自于游戏的数学理论

数学知识不仅仅是游戏中趣味性的点缀，很多数学理论本身就是由游戏催生出来的，特别是近代许多数学理论的建立。古老的数学理论，比如几何学、代数学那样本身就是源于实际问题的解决，应用背景也很实际，比如几何学就是因为需要对尼罗河边的土地进行丈量而诞生的科学，古希腊吸收了古埃及的数学知识，整理和发展了几何学，“几何”这个词的词义来源于希腊文，原意是土地测量，或叫测地术。近代的许多数学理论的建立却是源自于游戏，他们自己本身也带有很浓的娱乐色彩，而且近代的数学也有先于其实际应用背景诞生的现象。最早纯粹关于消遣性数学问题的书籍出现于17世纪，其后200年中，数学中的游戏及谜题的种类和数量大增。而且在19世纪以后，人们感兴趣的一些现代数学领域，如拓扑学、组合几何、图论、逻辑学、概率论等，其中研究对象性质的奇特性、推理方法的迷惑性、以及各种组合问题和几何图形操作的灵活多变性等都是给人以乐趣的、带有游戏色彩的问题。近代数学中与游戏关系最为密切，最具有代表性的数学理论就要算概率论、图论和组合数学了，他们的建立不仅源于游戏提出的要求，而且除了本身的实际应用背景外，在现代游戏，特别是电子游戏中也有非常广泛的应用，这里就对这几项内容简要的介绍一下。

概率论的建立源于一个关于赌博的游戏，所以概率论也叫“掷骰子的科学”。1654年法国的一个名为德·梅勒的职业赌徒针对赌博中常常遇到“怎样合理分配赌注”问题，向著名数学家帕斯卡请教，后来帕斯卡和费马在通信中各自解决了这个问题。对于这个问题的解决和研究标志着不同于以往确定性数学的一种崭新的数学方法——概率论的诞生，它把纯粹偶然事件的表面上的无规律性置于规律、秩序和规则之下，从而成为人类的根本知识之一，并具有广泛应用价值。大数学家拉普拉斯说过：“这门起源于靠运气取胜的游戏的科学，竟然成了人类知识的最重要的一部分。”概率论也许是与游戏关系最为密切的数学理论，不仅仅他源自于解决游戏问题，电子游戏中大量运用随机事件模拟现实世界的事件，大多数的判定，比如伤害力，招式判定，随机事件的发生，对手的人工智能都要依靠概率论的知识。特别是“《龙与地下城》系列”，可以说，除了它的人文因素外，其战斗系统，冒险系统整个建立在概率论这门理论之上。

图论也是一门起源于游戏的理论，它起源于欧拉关于哥尼斯堡七桥问题的研究。哥尼斯堡七桥问题在当时是作为一个有趣的娱乐游戏被提出来的：哥尼斯堡是东普鲁士首府，普莱格尔河横贯其中，上有七座桥将河中的两个岛和河岸连接，很多散步者都尝试着走遍七座桥而每座桥只经过一次。1735年，欧拉向圣彼得堡科学院提交了一篇论文，他把这个问题的物理背景变换并简化为一种数学设计（称作图或网络）：即把每一块陆地用一个点来代替，将每一座桥用连接相应的两个点的一条线来代替，从而相当于得到一个图，并且他用这个方法证明了这个问题没有解。图论这个理论的提出实际上是解决了传统欧式几何学不能解决的“位置几何”，它对于研究对象之间的关系比欧式几何的定量计算更为有效，欧拉的思想开拓了图论这门新理论的诞生，之后许多著名的数学游戏都为图论和拓扑学发展做过催化和导引，对这门理论做了加强和补充。比如哈密尔顿问题（绕行世界问题）、四色猜想等。图论的理论同样可以解释我们游戏中遇到的很多问题，特别是我们进行游戏时一般都会面对的迷宫问题 如何走遍迷宫而不重复（要拿宝箱哦，只好走遍，好累啊），这个问题可以用图论的方法建立数学模型，并且解决。对于无回路的迷宫，一般用到的办法是死贴一边走（比如，一直贴左边或者一直贴右边），这就是一种遍历搜索，术语叫深度优先遍历搜索（当然对于存在回路的迷宫，这个办法要稍做改动），深度优先遍历搜索可以在图论中找到理论支持和解释。



组合数学同样是一门源自游戏的近代数学。它是研究任意一组离散性事物按照一定规则安排或配置方法的数学。20世纪以前，人们主要从游戏的角度来研究组合数学，例如中国的魔方、纵横图、巴歇砝码问题、柯可曼女生问题、欧拉36名军官问题等等。对这些问题的思考包含着极大的娱乐性，它们的解答往往也是机智和精巧的。组合数学的很多定理本身也很有趣，比如组合数学中一般的存在性定理和计数原理，如抽屉原理、母函数方法、递归关系解法、容斥原理等。对于游戏来说，组合数学主要应用在各种各样的谜题上面，为游戏带来一种思考的乐趣。

戏与数学的相似性



一直讨论到游戏与数学之间的联系，我们发现数学和游戏的联系远比其他自然科学和数学的联系来得多。那么到现在为止大家会不会有这样的疑问，为什么数学和游戏之间会有这么强的联系？是什么造成了他们之间的这种联系呢？

数学和游戏之间的联系源自于它们之间的相似性。

首先，数学的研究和游戏的娱乐都有远离功利，满足人的好奇心和求知欲，供人消遣的一面。数学研究的娱乐性实际上从数学诞生的一刻就开始存在了，从古希腊人对几何学的研究方式来看，他们的研究带有极大的娱乐和消遣的性质，几何学在古希腊发展出辉煌的成绩不能不算上几何学在希腊是作为一种上流社会的高级消遣活动这一笔。数学即游戏的观念在19世纪数学变为一种职业以后仍然在发挥作用，实际上这种观念一直持续到现代。引用爱因斯坦于1918年4月所讲的一段意味深长的话来说："许多人爱好科学，是因为科学给了他们异乎寻常的智力上的快感，对于这些人科学是一种特殊的娱乐；还有许多人之所以把他们的智力奉献给科学祭坛，为的是纯粹的功利。如果把这两类人都赶出神圣的殿堂，那么，这里的人就会大为减少…"爱因斯坦的这段描述在科学殿堂活跃的人们的话同样也适用于数学。著名数学家哈代曾说："激励数学家做研究的主要动力是智力上的好奇心，是谜团吸引力"。正如希尔伯特所说："问题就在那里，你必须解决它。"正是这种永不满足的激情吸引了大批的人献身于数学，从而导致了大量问题离奇地绽开数学的嫩牙。可以说数学在其成长和发展中一直伴随着游戏的精神。

其次，数学与游戏的系统结构也有极大的相似性。数学的理论体系是公理化系统，公理化系统的根基是由不加定义的概念（原始概念），不加证明的命题（公理）组成的。其中原始概念的含义由公理体现出来，其余所有的定理都是由原始的概念和公理进行推导得出。对于游戏来说，所有游戏在一开始都是介绍一些对象或部件，一系列的规则，这些对象或部件的作用由那些规则所决定，游戏作用的对象是基本的对象，受到规则的制约。两者的相似是显然的，它们的差异只是叫法不同而已，数学中的不加定义的概念对应着游戏中的对象或部件，公理对应着游戏的规则，数学中的定理则对应着游戏过程中的每一状态。20世纪初数学哲学中形式主义学派的代表人物希尔伯特（D·Hilbert）对数学与游戏的这种相似性有一个极端的观点："数学是根据某些简单规则使用毫无意义的符号在纸上进行的游戏。"

最后，数学和游戏都体现了科学性和艺术性之间的相互统一。数学和游戏都是科学性与艺术性之间的完美结合，数学的科学性不言而喻，他本身就是科学研究的工具和研究的目的，而且数学又是所有自然科学中最能体现大自然和谐美的学科。同样游戏也是科学性和艺术性完美的结合体。现代科学史的研究结论，科学和艺术并不矛盾，两者都统一于创造力，因为科学与艺术都是鼓励创新的，只是体现的方式不同。从这个角度来说，类比数学、游戏对于创造力同样是进行鼓励的。在玩高级游戏的过程中，总是有问题出现，人们总想要在从未探索过的游戏情境中用首创的方法来解决，这可以对应于数学理论中未解决的问题的研究。

结束语

呼，下课了！喂，那位同学醒一醒，不要光顾着通宵打游戏哦，老师不反对玩游戏，但是还是希望大家把握好学习和游戏之间的分寸。喂！还没有醒吗？大家都在看着你呢。（寒，难道是我说得太枯燥了？）那么，还是下课吧。

格兰蒂亚——精灵的碎片

文：LightLucifer

遥远的往昔，天空的圣地
飘舞的精灵旁，闪耀的是双子之光翼
精灵赐予吾等永恒之石
吾等以石之力将文明传至大地
鼎盛、光荣、欢笑、友谊
吾等皆信此繁景象将生生不息
但岁月流逝，人心亦随之改变方向
永恒之石也无法承载疯狂膨胀的欲望
纵横天地，吾等之力傲然在上
可刹那间吾等却惊恐的发现
永恒之石已完全变为黑暗之光
精灵为石吞噬，黑色恶魔之姿现于世间
狂风肆虐，无数光翼被撕裂为碎片
文明的建设长达万年，可其毁灭却在短短瞬间
一切都随风而逝，一切都毁于一旦
安哲罗的时代过去，呈现于荒凉大地的是
死之世界

第一乐章：丽蒂

我轻轻挥了一下手，镜中的景象渐渐淡去。虽然已经看了无数遍，但只有这面回忆之镜能让我感受到过去那段历史与自己的存在。

我的名字是丽蒂，安哲罗文明的记忆守护者，掌管历史之人。

漆黑的宇宙间星光黯淡，在这远离地球的阿兰多圣殿，我已孤单地生存了数万年。一个个生命从出生到死亡，一个个文明从孕育到毁灭。很久以前父亲曾奇怪我的眼眸为何如此悲伤，那是因为我早就明白自己注定要眼睁睁地看着这无止境的循环。世人的悲伤终将随着死而消亡，而我的死却只会出现新的我继续承受这一切。



无数的坟墓四散在静谧的黑暗中，每一块墓碑的石板都代表着一代丽蒂的命运。在人类葬身之处，墓碑上会概括下他短暂的一生；正如精灵石会反映出人心的光芒一样，记忆石板的颜色也反映着代代丽蒂的宿命。红色代表幸福，青色代表悲伤。但自从那一天起，这里便再也未曾出现过红的颜色。

那一天，死之世界诞生的那一天……

我静静地注视着属于自己的那块无色石板，将来总有一天它也会被染

上一种颜色。

红色，还是青色？

以前我一直相信青色必然将其染遍。因为我认为石板的颜色并非自己的意志所能决定，决定它的是这个时代。而随着盖亚借助精灵石力量的复活，安哲罗悲伤的故事又将再度重演。但是，一位少年的呼喊却将我的心深深震撼。

“决定石板颜色的的并不是丽蒂生存的时代，时代并非一成不变！未来不会由他人掌握，人之所以活着就是要创造自己的未来！”他向我伸出了手，微笑着说道：“一起去吧，丽蒂。为了创造出真正属于你自己的世界。”

我凝视着他的眼睛良久。渐渐地，脸上第一次绽放出了灿烂的笑颜。

我的名字是丽蒂，安哲罗文明的记忆守护者，掌管历史之人。也是……创造未来之人。

“走吧，杰斯汀。”我微笑着说道。

第二乐章：杰斯汀

淡淡的月光照在暗夜中翻滚的大海上，海浪咆哮的声音伴随着不时传来的海鸥叫声回荡在空气中。我站在眺望塔的最顶端，手扶着铁栏遥望星空，任凭咸咸的海风将我的头发吹动。

小时候，我曾认为自己无所不知。但随着时光的推移，我开始明白帕姆街并不代表着整个世界，无边无际的海洋也不是天与地的分界线。

世界有多大？我不知道。天地间有多少奥秘？我不知道。

但是，我渴望了解这一切！我渴望能够冒险在未知的世界！

远方又传来了悠扬的汽笛声，我将双手合拢在嘴旁，向着船的方向大声的呼喊，企图用自己的喊声压倒汽笛的轰鸣。

精灵石，传说的遗迹，光翼人文明。

在冒险的旅途中我惊喜地发现，那些神话中的事物在我面前一个个的变为了真实的存在。

我喜悦过，为了能够与那么多生死与共的朋友相遇。



我愤怒过，为了那个为追求力量不惜抛弃亲人与世界的巴鲁的卑鄙与肮脏。

我激动过，为了登上世界之果，群山白云尽在脚下的那一份热血的激荡。

我迷茫过，为了最重要的女孩舍身承受危险，自己却无能为力而绝望。

但是，不论什么时候，朋友的支持与鼓励永远都会伴随在我的身旁！正是因为有他们，我才能勇敢的面对前方！

小丝、加顿、基多、米露妲、拉普、丽蒂……

谢谢你们，我的朋友……

盖亚的气息逐渐化为了无。旅途，也已经接近了终点。

漂浮在我面前的是一块巨大的结晶——曾给了人类无限力量又将人类引入毁灭之途的永恒之石。它曾一直照亮人类前进之路，但其光芒终将在此刻消失。代替它来照耀我们未来之路的，是我们自己的光芒！

伴随着精灵之剑闪过的轨迹，永恒之石在闪耀了数万年后终于化为了碎片。被禁锢在盖亚体内的无数精灵再次飞舞在月下，仿佛闪闪发光的萤火虫一瞬间布满了天空。

“这样，应该算是结束了吧？”我遥望着飘舞的精灵，转头问一直陪伴在我身旁的少女。

“不。”她摇了摇头，笑着用中指轻轻弹了一下我的前额，“对于我们，现在还只是开始……”

“菲娜……”



第三乐章：菲娜

微风徐徐吹过，无拘无束地游荡在山谷之间。我用手轻轻整理着长发，站在山顶的茸茸绿草间凝视朵朵白云，尽情享受着和风轻柔拂面。

“没有人能够左右风的方向，只有风自己才能决定目标。而真正的冒险家，就应该像那自由的风一样！”

那时的我正苦恼于冒险家协会的束缚，可他的这番话却像有魔法似地一下子将我从梦中惊醒。

是的，我喜欢风。我渴望像风一样摆脱一切禁锢，随心所欲地在这广大的世界中翱翔！这是我幼时的心愿，也是现在的梦想。我为什么会一直在意冒险家协会那个可笑的冒险许可呢？冒险家本来就应该自由自在，对，就像风一样！

不过，对我说出那些话的那个人，还真是迟钝啊。脑子里整天就只想着冒险、冒险，对他的那么多暗示一点儿效果也没有。但即使这样，我还是……

跟他在一起，真的非常有趣呢。大闹婚礼却被村民当成新婚夫妻，在坎波村又被认为是“勇气的情侣”而差点儿成为火龙的点心。海边小岛，我们眺望精灵如云般闪耀满天；月夜小船，我们共赏月光如水般轻抚海面。一切的一切，都仿佛一场最甜美的梦。可是，再美的梦也终有终结的那一天……



进化完成的盖亚凭借精灵石之力重现人间，整个世界瞬时漆黑一片。无数条巨大触手将一个个城镇导向毁灭，就仿佛安哲罗文明死亡的重演。

数万年前光翼人以自己的生命使盖亚进入了长眠，而现在，世界上只剩下了两个光翼人的后裔。我，和姐姐。

所以，姐姐死了。

而我，也会如此吗？

我……不想死。在帐篷里，我一个人孤单地抽泣着。我害怕自己就像壁画中一样悲伤地消失。可是，有些事是我非做不可的。

“姐姐已经不在了，现在轮到我来守护这个世界……和你。杰斯……杰斯汀……别忘了我……”

强作欢笑的说完这些话，我转身登上了飞船。他的身影渐渐化为了一个黑点，而飞船上的我早已经泪流满面。

盖亚内部，在最危急的时刻他又一次出现在我面前，手里拿着的是足以开创未来的精灵之剑。

一切，终于划上了一个完美的句点。

属于自己的幸福，我好像已经找到了。

你呢？姐姐……

第四乐章：玲

仰望天空，无数的星星像璀璨的宝石嵌在青色的天幕上。我伫立在高高的蒸汽炮炮台上环顾四周，想要将视线所及的一切都保留在短暂的记忆中。

对于我来说，这是最后能看到的景象了……

不远处逐渐传来隆隆的轰鸣声，继而带起的是颠倒天地的震动。巨大的黑影自远而近慢慢蠕动，无数条触手扭曲在天空。

我闭上眼睛，双臂轻轻抬起。暗夜中，只有一对光翼幽幽闪耀着淡红色的光芒。

那个人曾说过这红色的光翼是罪恶的象征，但我现在却要感谢这‘罪恶’。因为，这时只有它能够暂时延缓盖亚的进化，只有它能够为拯



救世界争取一点时间，只有它能够……保护你，将军……

蒸汽炮的炮击正如预料般对盖亚毫无作用。现在，该是我的时刻了。炮口徐徐降下，黑夜中淡红光翼闪亮，巨型昆虫似的盖亚血盆大口缓缓张开。

光翼究竟为何而生？光翼人究竟为何而存在？为了战斗？为了成为盖亚的封印？不，淡红色的光翼力量来自于关怀，来自于为了守护他人的那种坚定的信念！我没有这种力量，但我知道拥有这种力量的人。菲娜，还有杰斯汀，是你们啊。

安哲罗文明之所以毁灭，是因为世人迷信于精灵石的力量所带来的欲望。而现在过于依赖光翼人的力量只会使悲剧再度重演。过去数万年的命运之轮只是重复着悲伤，世界上的所有生命啊，请不要再让这悲伤成为永久的循环。我们所面对的并不只是单一的未来，请用你们的力量解开这命运之锁，开辟新的道路，去创造一个纯洁崭新的世界！

数分钟前，我通过要塞的控制室将这些心愿告诉了整个世界。但比起这些来，我更在乎的是最后鼓起勇气对那个人说的那句话。

当光翼被人歧视，我低声抽泣时，是他安慰我赞美我有一双美丽的翅膀。

当巴鲁企图用我来解开高雷姆封印，我痛苦难当时，是他挺身将我救了下来。

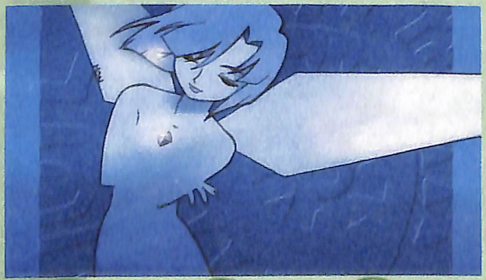
他是我的将军，是所有加拉鲁士兵心目中的英雄，也是我的英雄，但并非仅此而已。所以……

“请认真听我最后一句话好吗？我……比世界上的任何人……都……爱你……”

吞噬、光翼之力、发射、大爆炸、沉寂，一切归于沉寂……

……

不知过了多久，仿佛做了一个漫长的梦，无数的精灵飞舞在我的身旁，轻声呼唤着我的名字。我慢慢睁开眼睛，第一个映入眼眸的是那个一直萦绕在梦中的身影。



“缪林……”

第五乐章：缪林

所有屏幕上她的身影突然消失，不久后外面传来的是一声足以震撼天地的轰鸣。我呆呆地站在控制台前，脑海中空白一片。

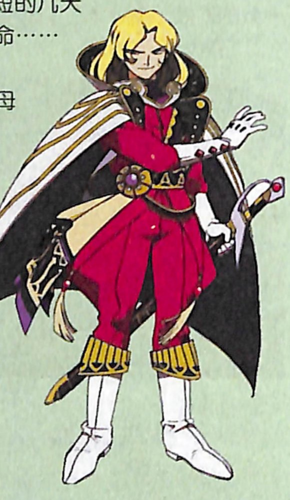
你的歌声，你的微笑，你的呼唤，你的身影……

这一切，难道我再也看不到了吗？玲……

盖亚暂时停止了行动，但我知道，自己已经付出了比生命更重要的代价。

“移动要塞至吉鲁巴顿，维修人员五小时内将蒸汽炮修复，后勤人员全体出动救护受伤民众，其他人暂时休息，但做好随时战斗的准备。立即执行！”

我没有理会士兵们惊诧的目光，转身走进了指挥室。在他们的心目中，大概在困惑于我为何如此冷血。但是，我没有时间沉浸于悲伤。不久后盖亚便会以完全进化的姿态出现，留给人类准备的只有短短的几天时间，用玲的生命……换来的时间。



“对不起，母亲，我还以为自己以后永远不会再流泪了。”

在紧锁的指挥室内，我站在镜子前喃喃自语道，浑然不顾泪水自脸颊滑过……

父亲，不，巴鲁为了获得古文明的知识而娶了身为“亚人”的母亲，而后在目的得逞后又无情地将其抛弃。那时我虽然只有五岁，但却清楚地记得巴鲁将我强行带走时母亲那悲伤的神情。几天后，深深爱着这块大地的母亲死了，而从那一刻起，我便向天发誓自己以后绝对不会再哭泣。

以前我一直将这件事深锁在心底，解开这把锁的，是玲。

她是我的副官，是实现巴鲁野心的钥匙，是能够封印盖亚的光翼人，也是，我最重要的人……

数万年前人类的罪恶导致了精灵的惨剧、文明的毁灭。精灵不会原谅罪孽深重的我们和这个世界。我的眼中之所以看不到玲所说的新的道路，也许是因为我一直坚信这一点。玲用生命换来的时间，我却仍然一意孤行。但在盖亚内部，一个年轻人和一把剑却将这愚蠢的念头彻底毁灭。

杰斯汀，精灵之剑。

精灵的手从古至今都在向人类友好的伸出，玲早就明白了这一切，可这么简单的事实我却一直未能理解。如果我能早些认识到的话，也许，我就不会失去玲……

我痛苦地跪在地上，泪水又一次掉落于地。

……

一切灾难的根源——盖亚倒下了，而我则站在山崖上静视着世界变成欢乐的海洋。

你在看吗？玲。悲伤之锁已经碎裂，你所希望看见的新的道路就在眼前。而我的使命，也已经结束了。

我转身想要离去，但飞过的精灵却向我发出声声呼唤。我循声看去，霎时间，呼吸完全停滞了，那一瞬足以让我淡忘这世界发生过的一切。

不远处的闪光过后，出现的是那对美丽的淡红色光翼……

最终乐章：未来

幸福的含义是什么？

是在盖亚化成的巨树下忘情相拥在一起的缪林和玲？是在不远处执手相望的菲娜和杰斯汀？是打破了种族的界线，狂欢在一起的各种生命？还是数万年后又一次与人类合一，飘舞在整个世界的精灵？

十年后，可爱的小丝也变成了亭亭玉立的少女；阿兰多的丽蒂也在人间奏起动人的旋律；不同的种族友好地生活在一起；菲娜与杰斯汀也有了同样梦想着冒险的儿女。

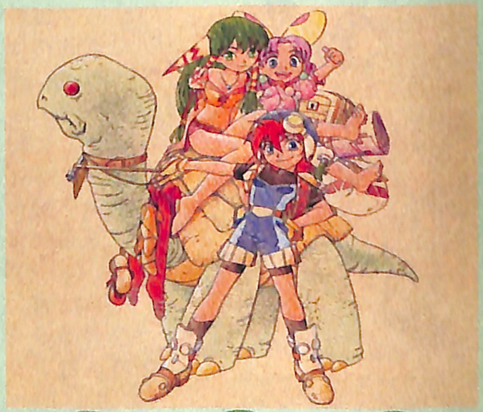
数万年的悲伤停止了循环，崭新的道路带给我们一个崭新的世界。这是一个故事的结束，也是一个时代的开篇。未来并非一成不变，我们看到的，正是人类用自己的手创造出来的未来！

耳畔又传来那熟悉的风笛声，帕姆街的港头依然伴随着海鸥飞过与汽笛的轰鸣。

“菲娜——！杰斯汀——！”

丝的呼唤久久回荡在蔚蓝的天空！

The End



Stories Of GamePlayers

You will konw about stories behind games...

编：泰坦



游人小说

本期的游人小说栏目为大家换换口味，请欣赏两位新撰稿人的作品。其实说“新撰稿人”并不恰当，因为这两位作者一是有身份的业内人士——流浪的红舞鞋，一是大家熟悉的圈内著名写手——小孔，只不过二位都是头一遭来“游人小说”作客而已。《空月亮》讲了一个女生的游戏生涯，当然主旨寓意均不在游戏；《无间塔》类似《球员维特的烦恼》，写游戏的怪圈。倒是游人小说栏目的一个小变动要在此通知各位撰稿人：由于有作者投来相关的文章，所以从本期开始，游人小说栏目开始接受“游戏科幻”类别的小说，欢迎各位在这方面进行创作，而我们手上的一些游戏科幻作品也会在不远的将来同大家见面。另外，今后刊出的小说会在标题处标明类别。欢迎大家继续支持这个栏目。

投稿请发至：gamer@ucg.com.cn

[游人生活]

空月亮

文：流浪的红舞鞋

一、消灭清醒

“选择生活，选择工作，选择职业，选择家庭，选择一个大电视。选择洗衣机，选择汽车，镭射唱机，电动开罐机，选择运动服和皮箱。选择三四套西装……选择DIY，在一个星期天早上，搞不清自己是谁。选择在沙发上观赏无聊透顶的节目，往嘴里塞些杂碎食物。选择腐朽，把你的脑袋深深地埋在枕头里，从此一睡不醒，可以说是最无耻的事了。选择你的未来，你的生活。但我干嘛非要去选择？我选择不要生活，我选择其他。理由呢？没有理由。只要有Diamorphine，还有什么理由？”

——摘自电影《猜火车》

诸位千万不要害怕，上面这段话是电影《猜火车》的一段经典独白。而我，还远没有那么疯狂。那么我选择什么？选择生活吗？选择工作吗？选择职业吗？选择家庭吗？选择金钱吗？选择男人吗？选择女人吗？选择名牌吗？选择我的未来吗？而我不得不选择，且必须选择。如果这世上没有了游戏，还有什么更简单的快乐能够让我选择？这些看似复杂的文字不是我写出来的，而是看着我手里提着的PS2想出来的。是的，PS2，一台能够让我快乐的机器，却勾起了我对往日的无限回忆。



有很多时候，我无力选择。也有很多时候，我连承受一些事情的勇气和能力都没有。那个没有记忆可言的一九八一年，那个也许不是我的我降生到这个喧嚣的世界上。从此，命运之轮开始不停地疯狂转动。懵懂无知的我，远不知道将来等待着自己的将是些什么。今天回顾过去，企图审视自己和重新认识自己，却发现早已找不到方向……记忆经过似水流年的洗涤已经黯淡许多，许许多多的快乐和愁苦已经随着流沙般的时间而转瞬变得模糊了。那么看看自己这些年都增长了些什么呢？简单回答吧：增长了社会阅历，增长了科学知识，增长了年轮，当然还有体重。依然残留在自己脑海中的记忆也总是那些痛，那些苦。而这些苦和那些痛，无法以蹉跎记，无法以岁月忆，根本不能。

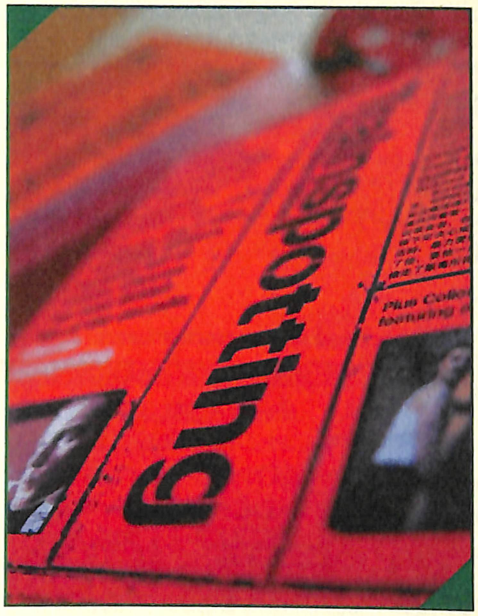
八十年代的家园，像是一个充满强烈好奇心和求知欲的孩童，他在不知疲倦地接受种种外来事物的同时也总是那么容易上当和受骗。那时，新城旧市里的大街小巷总刮着几股流行的风。印象最深的还要数人们的穿着，视线中到处充斥着弹力裤和蝙蝠衫，每一个妇女都为自己拥有这样一套行头而备感骄傲，不管是象腿也好，罗圈腿也好，逮着就往身上套，人人脸上都洋溢着满足和幸福的快感。甚至就连我们小孩子也是人人穿之而后快。几乎只要性别为女，就会梦寐那样的一条裤子。令人奇怪的是，那时候街上是千篇一律的行装，却没有人在乎。假如是现在，站在街头上只要有一个人敢和你穿的一样，大概彼此都会在心里大骂一通对方吧，并希望对方马上消失。真好笑，总之人是一种奇怪的动物。说到穿，就不能不令人想到吃，因为吃穿从来都是人们最为重要的行为体现之一。穿能满足心理，吃能满足身体，这样分析，人看起来是这么的简单。“麦乳精”这个现在看来可笑的名字，在八十年代初期却是最令我向往和垂涎的东西，那乳白色的晶体和甜甜的味道在我脑海中久久萦绕、挥之不去。那时候的广告也许应该是“送礼就送麦乳精”吧，呵呵。你看，吃和穿不管多龌龊都能流行，倒也正常，那玩呢？就比如说玩游戏吧，停！玩什么不好你非玩这个……

二、童年末日

当一个人遇到另一个人，也许是萍水相逢，也许是擦肩而过，也许是生生世世的纠缠不休。一九九四年的我已经初中二年级了，开学的第一天班里来了一位新同学，男生，相貌清秀，一件皮衣和围巾衬出他的与众不同和考究。在下半个学期的时候，班里又转来一位新生，这个人是我的表哥。那个时候我对表哥的了解只限于听一些亲戚间相互谈论着的远程传闻，其中最著名的要数一些关于他曾经旷课玩游戏的种种丑闻。表哥举家搬迁到青岛，转学，居然和我在同一所学校，同一个级部和班级。现在想起我们初次见面的时候，仍是让我忍俊不禁。他从一切滞后的老家来到青岛，当时还留着青岛男生之间也很流行的发型——“大分头”，就是歧义的“汉奸头”，穿了一件土黄色的呢子大褂，再配上他那羞涩腼腆的神情，当时我就喷饭了，简直笑疯了！好“新潮”的打扮！（一直到今天，表哥总是说我给他幼小的心灵留下了无法弥补的“巨大阴影”。）从那以后，我的人生也就有了变化，不过这一切都是那么的微小和不起眼。如果人有预知未来的能力，那么很多不幸和悲惨、痛苦和分离的事情就不会发生了，可惜我们没有这种未卜先知的能力。

那个年代，人们的娱乐文化、休闲方式也悄悄地在改变。除了电子游戏，酒井法子、孟庭苇、伊能静、郑智化、迈克杰克逊等人也相继走进我们的生活。没有任何预兆，“一夜春风吹过”后忽然间发现大街小巷的街机厅、游戏室红红火火地开张起来。一时间，我们蜂拥而至。看到出没于街机厅的人大部分是学生和浪荡在社会上的无业游民。走进任何一家游戏室，你都会看到各色各样的人依存在通风条件差、照明条件更差的狭窄却可以称作“中心”小屋里汗流浃背或激动或澎湃或紧张地娱乐着。这是一个适合富有活力和拥有年轻肌体的人的娱乐居所，你在这里基本（或者说根本）看不到那些不快乐的人，那些不再灵活的肢体和昏花的老眼实在是无法适从这种新奇的、刺激紧张的娱乐方式，那样只会让他们疲劳的心脏和不灵光的脑袋加速衰老。所以，游戏室应该只是我们的天堂，一块真正属于快乐的人的天堂。

接着来讲上一自然段漏掉的东西。仔细想想，在认识表哥之前，或许我真的没有任何信仰



和追求。惟一让我着迷疯狂的就是林志颖和小虎队。尽管表哥初来青岛时还是个不折不扣的土孢子，他甚至管任天堂FC红白机叫做“插黄卡的游戏机”……论见识和知识都不及我，但短时间之内他就真的脱胎换骨了，换了一个人（也许真的是我的嘲笑让他发奋图强吧），表哥成为我们班上最有女孩缘的男生。在我们还在听小虎队的时候，他开始听酒井法子、伊能静、孟庭苇，当时这些名字和人我听都没听说过，于是我被这种新鲜吸引住了。他常去打游戏，他和女生打成一片，总之他做一切当时很另类的事情。也许我天生就是个“极端分子”，我喜欢冒险，我喜欢猎奇，我喜欢一切新鲜刺激的事物。我很快也被表哥的行为魅力所折服，在没有明辨是非和区分好坏的情况下就这样投靠了，从此我不再嘲笑表哥，更多的是崇拜。

带着灌满好奇的情绪，在表哥的带领下我很快地感受到玩游戏是件多么开心的事情，并成为游戏厅BOSS旗下一个具有强大潜力的新经济增长点。从此，数不清的零花像流水一样轻快地流淌到BOSS的腰包里。我被眼前这个令人眼花缭乱，光怪陆离的虚拟美丽世界给迷住了，至此我明白了一个女生除了逛街和看电视之外还有更畅快的娱乐方式，那就是玩游戏。记不清确切是从哪款游戏开始我的电玩生涯，印象深刻的也就是当时很有名的CAPCOM游戏《名将》和《恐龙世纪》，还有一台不知道是什么厂商开发的“赛马机”游戏。最喜欢的还是《名将》和《恐龙世纪》这两款横向清版的动作游戏，成长发育期的剩余精力和冲动就这样随着游戏宣泄出去了。刚开始玩的时候水平极烂，一关都没过，几条命就都已壮烈牺牲了，这样的事情总是令我们这些毛糙的小孩子们懊恼不已，毕竟那时候我们没有稳定的经济来源，这无疑是我们那时候感觉最痛苦的事，可怜几枚游戏代币紧紧地握在手心里……

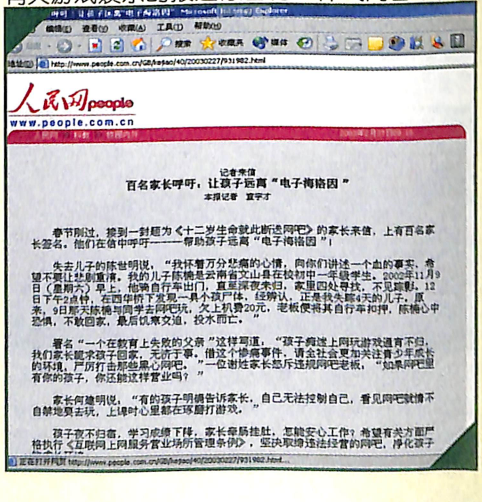
博彩性游戏使人趋之若鹜。既然它带有博彩性，很自然地就与输赢扯不开关系，通常是使用代币兑换现金，反之亦然。通常游戏者运气旺起来，收获颇丰之时，游戏厅BOSS的脸就愈发黑得厉害。也许是我们的运气一直不错，十有八九会从一台标有Q版街头霸王头像的“苹果机”处赢很多很多的币，那些银光闪闪的币，让我们好兴奋，通常我们会一起分享战果。为了防止家长的怀疑，我们从来不把这些“罪证”带回家，总是在一些路边的冬青树下挖洞，把币装塑料袋中，然后埋放起来。就这样，童年的记忆里就有了数不清的绿油油的冬青树。

为了单纯继续玩游戏的快感和争强好胜的心理，所有的人争先恐后地往游戏机里投币，闷热拥挤的机厅里回响着哗啦啦的按键声和嘈杂的人声。往往，像《名将》和《街头霸王》这样的热门游戏都要排队，一波又一波的人群围在街机的旁边，挤得水泄不通。表哥、我、弟弟三个人总是被人群推来搡去，瘦小的身体被挤得东倒西歪。即便是夹杂在充满令人窒息的汗酸味的人堆中备受煎熬，我们也决不放弃我们的投币机会，固执且执著地坚持着。在快乐投币的过程中，我们也确实领略到了游戏的神奇快感，有人形容爱情是“鸦片”，那么我想游戏就是我们的“糖果”（虽然这么说好像着了某些人的道儿）。我们沉浸在那个奇妙的世界里乐此不疲，投入了十二万分热情和激情，畅游在无边无际的游戏海洋中。游戏带来的最大感受，便是融入其中、乐在其中，我喜欢游戏中的畅快淋漓和扮演英雄的感觉，它让懦弱的我充满自信；玩游戏使人身心轻松，我想每一个喜欢游戏的人都是出于这些原因吧。

说到这儿，就不得不面对和提及一个学生们都敏感的话题，那就是零花钱。这是一个大家心照不宣的秘密，在当时毕竟鲜有家长会公然支持孩子去玩游戏，他们看到游戏总是避之尤恐不及，粗暴地呵斥着把孩子们带走。所以，就促使我们不得不使用“非常手段”去谋取更多的零花钱，我想这也是很多家教中存在的问题。我也不例外，就因为我狂热地喜欢上了游戏。每次有这样动机的时候，我总是心跳加速，忐忑不安。盖因家里经营商店的缘故，给我制造了绝好的条件和时机。现在回忆儿时第一次做这事的时候，手依然还是颤抖的，心房激烈地跳动着几乎就要窒息，稍微有点风吹草动我可能就会紧张地昏厥。之后我一直很害怕，以至于游戏的时候都不能集中精力，担忧的心理交替折磨着我。仓促结束游戏回家探听消息，发现一切和以往一样平静，心中一块大石落下。

太阳底下从来没有秘密。冷落了学业，无节制地进行游戏，终于使得家人发现了我们的“地下活动”。随之而来的就是劈头盖脸的“狂风暴雨”，一系列的“管理措施”立刻风火出台，我的家人明令禁止我们不许同“罪魁祸首”——表哥来往，全盘监控！一旦违反，就是一顿痛打。小时候的我们，除了服从和接受，别无他法。我们就在严格的监视下，强忍啃啮苦闷心灵的痛苦，在想要玩游戏的渴望下兢兢业业地上学放学。鉴于我们一段时间以来的“良好表现”，爸爸妈妈放松了警惕，我们又像从前那样悠闲，于是我们重蹈覆辙，再次投身到游戏的怀抱中去。甚至比以前更肆无忌惮，我已记不清楚自己究竟在游戏机里投了多少枚游戏代币，只知道作为女生，自己的游戏技艺有了长足的进步，不计其数的游戏代币渐渐练就我只需要一个币就能把《名将》通关，起初成功的自豪感慢慢被习惯性的成功慢慢冲淡，我开始寻找其他游戏。于是一切又将从头开始，不停地续币得以维持我的“不死之身”，继续不停地投币换来我玩游戏的“无敌”，一切就是这样周而复始地循环着。终于，我们自以为“一手遮天”的行径终被发现，这次的惩戒决不像上次那样轻描淡写，接踵而来的就是爸妈痛彻心扉的痛打，我的屁股被打的青一块紫一块，不能动弹，挨打的原因不外乎“不打招呼取钱”和玩游戏这警世二则。

游戏厅的发展似乎越来越迅猛，大有包围城市，包围学校，包围我们之势。守旧的卫道士们开始恐慌游戏带来的负面影响，他们一个个接二连三地“现身说法”，晓之以理，动之以情，苦口婆心地告诫我们游戏的可怕和危害。在他们布满焦急和慈善的脸庞上，我更多看到的是愚昧和陈腐的短浅目光。无形的硝烟已经在弥漫，但着迷于游戏世界中的我们丝毫不觉，继续兴致盎然地游戏复游戏。我们的充耳不闻与执迷不悔，以及游戏厅经营场所的扩张，招来更多卫道士们的怒火。这时几乎所有大中城市都面临着同样的问题：就是坚决抵制、封杀游戏，挽救被游戏“毒害”着的孩子们。就这样，一场声势浩大的“围剿战”开始了。报纸、电视、电台、网络等所有的新闻媒体都在热切关注这个话题，开始了批评、打击、讲座探讨等“一条龙”的取缔活动。不断的新闻造势和卫道士们的疾呼使有关游戏娱乐的报道像雪花一样飞向各个城市


人民网people
www.people.com.cn

记者来信
百名家长呼吁，让孩子远离“电子海洛因”
本报记者 宣宇才

春节刚过，接到一封题为《十二岁生命就此断送网吧》的家长来信，上有百名家长签名。他们在信中呼吁———帮助孩子远离“电子海洛因”！

失去儿子的陈世明说，“我怀着万分悲痛的心情，向你们讲述一个血的事实，希望不要让悲剧重演。我的儿子陈楠是云南省文山县在校初中一年级学生。2002年11月9日（星期六）早上，他骑自行车出门，直至深夜未归，家里四处寻找，不见踪影。12日下午2点钟，在西华桥下发现一具小孩尸体，经辨认，正是我失踪4天的儿子。原来，9日那天陈楠与同学去网吧玩，欠上机费20元，老板便将其自行车扣押，陈楠心中恐惧，不敢回家，最后饥寒交迫，投水而亡。”

署名“一个在教育上失败的父亲”这样写道，“孩子痴迷上网玩游戏通宵不归，我们家长跪求孩子回家，无济于事。借这个惨痛事件，请全社会更加关注青少年成长的环境，严厉打击那些黑心网吧。”一位谢姓家长怒斥违规网吧老板，“如果网吧里有你的孩子，你还能这样营业吗？”

家长何建明说，“有的孩子明确告诉家长，自己无法控制自己，看见网吧就情不自禁地想去玩，上课时心里都在琢磨打游戏。”

孩子夜不归宿，学习成绩下降，家长牵肠挂肚，怎能安心工作？希望有关方面严格执行《互联网上网服务营业场所管理条例》，坚决取缔违法经营的网吧，净化孩子

甚至村镇，他们开始重视这个问题，在这样铺天盖地狂轰乱炸般的示威下，相关部门开始整顿所有的游戏营业场所，没有发言权属于弱小群体的我们根本无力反抗，只能眼睁睁地看着心爱的游戏厅冷清、没落，直至消失在历史的洪流中。自此卫道士们好像又看到了太平盛世，又看到我们这些祖国花朵的欣欣向荣。终于，游戏厅相继倒闭，一切又在沉寂中归于平静。

有很长一段时间，我终日在父母的口水中过活，几乎就要溺毙，好在这些游戏场所的取缔给他们吃了一颗“定心丸”，一段时间以后他们就放过了我。以前看待这个问题的时候，总是非常片面和主观，现在回头想想，也并不全然是大人们的错。因为游戏业的产生和发展，加之我们小孩子在天性使然下缺乏自控能力，由此产生或导致的一些悲惨事件确实值得人深思。有些小孩子不只是想向家里伸手那么简单，在无法得逞的时候便去通过非法途径实现，甚至引发一些让人讶异的暴力流血事件，在盲目和冲动无理性的思维控制下，我们在游戏的路上越走越远，偏离了当初游戏开发者的理念，我想这是很多人严厉打击和取缔游戏的主要原因吧。

三、忘我散光

这样郁闷的日子一直持续了两年，游戏厅的繁荣鼎盛到衰败没落的经历就像我和表哥的关系一样。在初三下半年的时候，我们已经形同陌路。他拥有自己的朋友圈子和生活，我亦然。我渐渐减淡了那种对游戏的狂热和痴迷。尽管我对我们最后走到这种地步感到遗憾和难过，但无知、冲动的年轻总可以冲淡甚至掩没这种悲伤。当我开始为自己的将来担忧的时候，已经是临近中考的日子了，这时的临阵磨枪已经很难对我的成绩起到任何帮助了，我的忐忑、彷徨、焦虑、绝望以及悔恨像一条色彩斑斓的毒蛇缠绕着我。我想我真的完蛋了。无奈，我只能由绝望过渡到平静，接受现实，面对自己。此时，我已经不敢想父母对我的期望，不敢想自己的理想，不再想自己不幸的人生。我只想继续上学，我就心满意足了。也许是上帝听到我这个简单的心声，我以360超低的成绩考上济南的一所职业中专，毕业后分配到一家摩托车股份有限公司。命运就是这么不可捉摸，表哥和我又同在一个学校，还有那个相貌清秀的男生。

陌生和疏离让我们彼此谨慎地防备着，但远离家乡身处异地的孤独和寂寞以及我们骨子里的那种桀骜与叛逆又使我们重新走到了一起。我、表哥和那个被我们称作“TB”的清秀男生，我们彼此成了比以前还要好的朋友。我们三个人几乎形影不离，一起逛街、一起恶作剧、一起打游戏、一起收集松下和索尼的海报、一起旷课和逃学，这些居然成了我们生活中的头等大事。打游戏、买主机、买游戏光碟，我们尽情欢乐，我们尽情消费我们珍贵的青春，尽情消耗我们纯真的精神世界。也许，男孩和女孩之间从来就没有什么纯洁的友谊。尽管我是一个假小子，可依然陷入了所谓的“爱情陷阱”，而最可笑的是这口井是我自己挖的。在一次从济南返回青岛的火车上，发生了令我悔恨终生的事情。深夜奔驰的列车上，在一大群同学簇拥的车厢里，喝酒、吃零食、打牌，我们以各种形式来打发这无聊枯燥的行程。夜色渐深，大部分同学已经慢慢沉沉睡去，我突然看见喝得醺醺然的TB走向我们的邻座抓住一个人，更令人吃惊的是那是一个年纪起码有50岁的老头，年老体弱的老头体力根本不及年轻力壮的TB，为了躲闪TB的“突然骚扰”，老头不停地向我发出求救信号，因为除了我整个车厢的人都睡去了，当时我除了惊异于自己能够持续暴笑之外，我还整整看了五分钟，才起身解救了那个可怜的老头，安置TB睡下了。我继续玩我的《口袋妖怪:金银》，恶搞的念头在脑海中生成。第二天，我便哭哭啼啼的去找TB，装作被非礼和很悲伤的样子向他讲述昨晚发生的真实事件。我说他搂住一个老头，但自己又装作很伤心的样子，这种指桑骂槐欲擒故纵的计谋使他误以为当事人是我，最终向我表白。玩火者自焚，我不得不为自己这个弥天大谎暂时委身于他，我想，过段时间再告诉他真相吧。至于他那晚为什么会去搂一个老头，至今还是个谜，不过在我看来他真的喝醉了。

没想到的是他当真了，无微不至的关怀和照顾和他自认为很自然的肢体语言让我作呕，因为我喜欢的不是他。两个月后，我终于不能再忍受了，爆发了。不再顾及TB的感受和想法，告诉他我们分手吧，我们依然是好朋友。然后持续性疯狂的“烧钱”让我和表哥穷途末路，我们除了继续扩大开销之外，别无他法。但那时的生活费也是有限的，为了逃避空虚和未知的愁闷，我们躲进游戏的世界来宣泄和解压。PS系的《生化危机》无疑是我和表哥的精神避难所，我们没钱的时候，就玩《生化危机》。在充满惊悚和迷题的世界里流连忘返，常常一玩就是一天。从家里又得到一笔生活费时，我们马上又出去挥霍。去购物中心、去街机厅，表哥有钱的时候常常在街机厅“蹲点儿上班”，从早上人家开门，到晚上人家下班。其实我更喜欢街机，毕竟街机带来的快感和刺激不是家用机能比拟的。我除了观摩表哥和别人对战《拳皇》外，自己还喜欢赛车游戏，各种类型的赛车我都很在行，NAMCO的《GP摩托车》、SEGA的《梦游美国》，坐在冰冷的模拟筐体上在虚拟的赛道上奔驰，往往能使自己忘记那些过去和愧疚。偶尔我也在表哥的指导下参战（比如表哥帮我选出暴走八神庵），通过一些无赖招赢得胜利借以打击那些男生们的自尊。有时候，我们很开心，有时候我们又很失落甚至消沉，这种排遣方式是越来越不稳定了。以至于后来我们没有钱的时候简直是痛不欲生，有钱的时候又是坐立不安和心虚。这种情况在我和表哥身上尤为明显，我们玩物丧志，我们在青春的路上越走越远，我们看不到未来，我们也无法回到过去，我们只能呆在沼泽地越陷越深，不能自拔。我们相互依赖和搀扶，使彼此的友谊越来越深厚，直至成为彼此人生中很重要的精神支柱。

很长一段时间以后，我居然真的开始喜欢TB了。我远离了游戏，远离了表哥，畅游在甜蜜的初恋当中。爱情这种自然的排外性加剧了我们三人之间的矛盾，占有欲无比强烈的表哥不允许我们都远离他。于是一场暗战就这样悄悄上演。年轻的不理性和冲动让我和TB对表哥深恶痛绝。我们对他更是没有好脸色。我们太年轻，完全忘记了他的存在，他的孤独和痛苦。在这种激烈的坏情绪下，他经常和我们吵架，他经常企图用他在我们心中的位置让我重回他的身边，这样一来我们三个人就又会像从前一样亲密无间了。可我们都太自私了，失去理智的偏执思维让我们由开始的冷战慢慢演变到怒目相视。女人有时候在感情上比男人更坚强和执著，以为我和TB的爱情城堡无比坚固，没有任何东西能够摧毁它。谁知道结局却是我被三振出局。就在我真正喜欢上TB的时候，我却被甩了，这不能不说是一个可悲的笑料。分手时没有任何理由，我就这样带着难以磨灭的记忆退出曾被校园人人羡慕的“三剑客”的行列，最让我黯然神伤的是我始终不明白分手的原因到底是什么？没人告诉我。

直到两年后，我才解开了我心中的结。但是很多东西已经无法挽回和补救了。原来那时聪明的表哥早把注意力转移到TB身上了，他成功地从TB那里打开了缺口。他们的关系在TB和我没分手之前就已经诡异不清了，只是那时候我还不知道自己已经是局外人了。真相往往让人崩溃，在得知这些事情的时候我感觉自己被一股强烈的失败感和痛苦席卷了全身，既有得到答案后的轻松，更多的却是痛彻心扉的悲凉。我败给一个男人，我的爱情竟然这样被摧毁了，这对我来说是一种莫大的耻辱。游戏人生，没想到最后却被人生游戏了，我想我也只能苦笑了。



表哥和TB在一起之后，当初那个备受孤独和寂寞煎熬的人影换成了我，我一个人独来独往，也不再去街机厅。因为那里有让我心碎的背影。血缘关系，亲情也

不能化解我和表哥之间的仇恨。就这样，转眼我们很快就要毕业了，表哥不知道为了什么原因突然退学离开了学校，之后听说他远赴广州打工去了。我和TB之间就像从来不曾认识一样过着平淡的校园生活。没有了表哥，TB再也没有去过街机厅，我再也没有碰过PS、玩过《生化危机》。我恨他们，永远！

四、腹语联翩

结业、工作，就这样匆匆忙忙地踏入了社会，踏入了成年人的世界，一切都是那么新鲜和陌生。我和TB都分配在一个工厂。我暗下决心，一定要闯出自己的一片天空。初到工厂，我们一票人都是实习生，尽管我们的待遇极不公平但我们对周遭的一切都充满了好感。也许是我的年龄和厂长儿子的年龄相仿，也许是我天生开朗活泼的性格很讨厂领导欢喜，我极其幸运地坐进了办公室，不用在生产线上累死累活，做牛做马。我踌躇满志且跃跃欲试，准备大展拳脚，成全自己的远大志向。可我不够了解自己，寂静的办公室里勾心斗角、尔虞我诈的阴险和虚伪让我屡屡受挫，我不知道天高地厚、又不愿意屈服于恶势力，尽管厂长对我很好，可我还是受不了这种日日伪装。在半年之后，我辞职离开了这个当初我以为我会终生工作的地方，并彻底离开了仍然让我心痛的人。未来依然没有方向，我该何去何从。

两年的学校生活和半年的工作经历让我的家人失望透顶，我想到了出国，借此逃避一切。在学习日语的那段时间里，阴差阳错的我进了一家影楼工作，也许从此我的命运又掀开了新的篇章。“婚纱摄影”这个词和我的专业格格不入，没有半点可借鉴之处。我很难适应这种紧张、快节奏的工作方式，在试用期的头三个月，我过着痛不欲生的日子。几乎每天都被摄影师呼来喝去，除了恶毒的语言攻击，还得每天遭人白眼。人的自尊心在这里经受了种种折磨和考验，尤其是像我这种极其自信和自傲的人更是备受煎熬。我无法接受这样无能的自己。记得有一次我给客人摆POSE，摄影师总是不满意，那天的客人特别多，极度疲惫的摄影师显得异常烦躁。一个动作我摆了很多次却总是不到位，摄影师一边训斥我一边继续让我摆，我越是心慌意乱，越是不到位。看着客人那张紧张的脸，听着摄影师狂躁的羞辱，我简直要崩溃了。泪水就在眼睛里打转，可职业道德不允许我在客人面前有任何的不愉快。无论如何，我们都要让每个客人开心地来，开心地走，尤其是影楼，因为结婚本来就是喜事。我的大脑一片空白，牵强扭曲的脸，强颜欢笑的表情，生硬颤抖的手交织在一起，短短的十几分钟好像有几个世纪那样长。我的尴尬，我的自卑，我的失败让我再也控制不住情绪，我扭头就冲出了摄影棚，跑到洗手间失声痛哭。这样的事情几乎每天都会发生，我也几乎每天都是在羞辱和绝望中度过，一直以来我对自己的适应能力和工作能力都拥有高于常人的自信，但在这里我往日的意气风发消失得无影无踪，我遇到了前所未有的瓶颈，我彻底对自己失去了信心和勇气，我对我自己感到彻底失望。

我又想到了放弃。但长久以来建立的自信心又不允许自己这样，同时我也害怕如果摆脱不了这种状态，那么将来在任何事情上都会以失败而告终。所以我告诉自己一定要坚持，再坚持一个月，如果还是不能适应，到那时就彻底放弃吧。一九九九年的国庆节就在眼前，影楼的旺季也随之而来。结婚的人越来越多，我们的工作量也越来越大。为了最后那份自尊，我硬着头皮抱着“不成功便成仁”的想法投入到新一轮的工作当中，漫长的三个月，短暂的三个月，惨绝人寰的三个月，灰色的三个月，成功的三个月，我成功了，我终于战胜了自己，我又重新找到那种意气风发的美妙感觉。不停地说，不停地摆，不停地笑，不停地跑就是那三个月的工作形态，我成功地摆脱自己给自己设置的屏障，又重新找回了那份久违的自信。工作状态渐入佳境，以前的种种过往已经慢慢在我的记忆里变淡。人除了那些脆弱的感情还可以拥有其他的东西，不是吗？无论你如何苦心经营感情，也不会永恒拥有，背叛、欺骗、分离生生不息地在持续繁衍着。但是工作就不一样，你付出多少就会拥有多少，它不会不乖，永远。从某种程度上来看，我并不是真正地忘记了从前，只是揣着这颗冰凉的心明白了什么叫现实。更多时候我乐意把回忆放在心底，告诫自己忘记。

在中专的时候，我们共同喜欢上了歌手王菲，她那种无所谓、不在乎的生活态度以及缥缈空灵的嗓音感动了我们。以至于以后的故事也和王菲的音乐有着千丝万缕的关联。在影楼工作的时候，我也经常听到学校的同学告诉我表哥以及TB的消息。表哥到广州工作了一段时间之后，又先后去过重庆、南京、上海、武汉，我不知道他确切在做什么，只是听说他又去哪里。而TB呢，生活似乎很平静，无风无浪的在工厂里上班。我们三个人就像是天空中飞行的飞机，在空中的某一平行点相遇留下袅袅轻烟，然后又回到各自的起点。这就是曾经情深意重的感情吗？它带给我们的甜蜜和痛苦是否只有我一个人在品尝？

工作业绩蒸蒸日上，领导赏识，同事尊敬，一切看起来都是那么的美好，我似乎也应该知足了。回忆中的身影在脑海中越来越清晰，是的我不得不面对自己，我忘不了TB。可逝去的永远都不会回头，我该如何平息这种强烈的思念呢。于是我把我的视线范围扩大，找寻一切和TB有蛛丝马迹相似的男孩，因为和TB拥有一样修长的手指，我就喜欢他，与他在一起；因为和TB拥有同样低沉的嗓音，我就与他在一起；因为他让我感觉到和TB一样温情和体贴，我就与他在一起；因为，有太多的因为。我的生活开始忙碌起来，我通过这种别扭的方式来报复自己和TB以及表哥。我总是心如止水地开始每一段感情，然后又总是可怜可悲地葬送了自己的感情生活，感觉这些经过像极了一部经典伦理RPG，而脚本却一直是我。时间从不会为任何一个人停滞它的脚步，听说一九九九年末表哥在市里开了一个电玩店，他终于通过某种形式来表现他对游戏的热爱；我也离开了培养我的第一家影楼，去实现理想和肯定自我的生存价值；TB还在那个濒临倒闭的工厂，不知所终。从某个起点上来看，我和表哥都通过自己的努力改变了自己的生活方式，因为我们从来就不甘于现状、不甘于平淡、不甘于寂寞。也许TB自始至终都是个拥有不同生活概念的人，至少他区别于我和表哥，但我们三个人从前却是那样的和谐，也许真的是越矛盾越诱惑越致命。

听说表哥现在和TB走得很近，因为表哥现在在市里安营扎寨了，我远远地冷眼观望并充满妒忌。时间带走的不仅是幸福也带走怨恨，在不知不觉中，我和表哥的关系也逐渐得以改善。我们始终还是拥有血缘关系，是不可能永远不见面的。我们再度小心翼翼地摸索着前进的道路，我们的感情就像盛开在废墟里的小花儿一样美丽而脆弱，但我们极其相似的个性又让我们屡屡重蹈覆辙，争吵、冷战、言和就这样周而复始地进行着。坐落在上海路的“万诱引力”电玩店生意火爆，两台29的大彩电，种类齐全的商品，富有个性的装修在当时的岛城掀起一股不小的波动。表哥始终是一个有才华的年轻人。晚上我们在店里玩《最终幻想Ⅷ》、《R4》、《街头霸王》、《拳皇97》，我们玩土星，打PS，我们出去狂欢作乐，好像从前没有发生过任何不愉快的事情一样开心。三个人之间永远都不会相安无事，总会有一个人牺牲或受伤，这就是永恒的旋律。我和表哥之间始终有一个不能逾越的雷池，那就是TB，他们的关系远比我和表哥之间要好上N倍。这种得来不易的感情让我不再造次，我接受我现在的位置，我顾全大局不再整个你死我活，但TB仍是我的眼中钉、肉中刺，我彻彻底底地让他从我心底卷铺盖滚蛋了，我憎恨他的懦弱和无能，我甚至表示“感谢”，是TB让我有了今天这样的美好未来的开始。忘记了



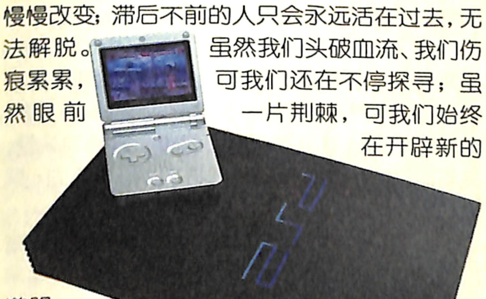
TB，我也就真正原谅了表哥，毕竟我对表哥仍然有一种微妙的无法言明的情感因素。

最美好的年龄就这样葬送在这些错综复杂的情感当中，在青春的路上陪伴我们的不是鲜花和小鸟，而是种种的野望。我们每个人都受到不同程度上的创伤。可人总不能永远活在感情和回忆中，人要吃饭穿衣并解决生理问题、满足虚荣心、满足自己形形色色的欲望要求。

五、左岸右转

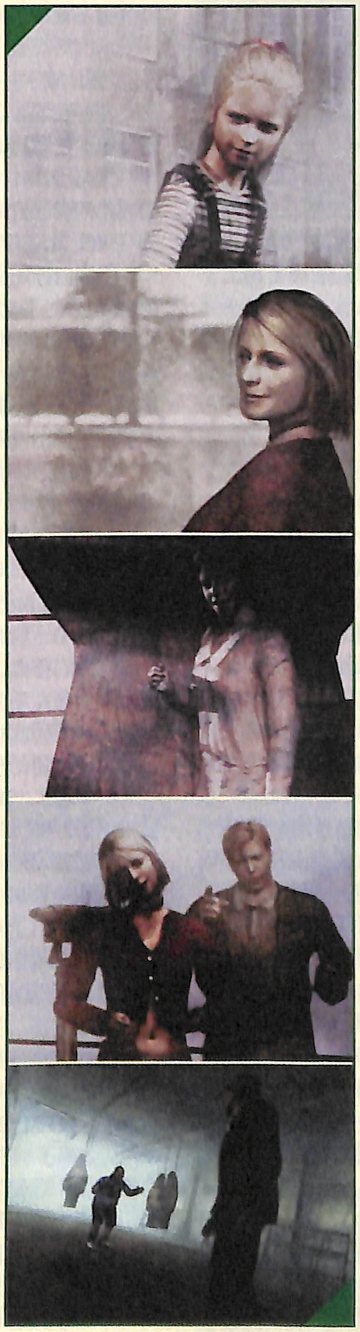
2001年，随着KONAMI《寂静岭》游戏的发售，我和表哥的友谊也达到一个前所未有的巅峰。可能是人真的在慢慢长大和成熟吧。很多时候，我们互相忍让互相鼓励互相支持，支撑着对方努力实践和达到自己的夙愿，然而路总是很坎坷很艰难。《寂静岭》这游戏开创了一个惊人先河，游戏中包罗万象，宗教、伦理、心理、童话等等构建了一个惊悚的晦暗现实世界，我和表哥喜欢这种感觉，这更像是部电影的游戏深深地迷住了我们。在这期间，我去过唐山、杭州、大连等地，因为我要生存，现实不允许自己躲在父母的庇护下过活了。写到这里时，我感觉心里特别难受。因为这些不快回忆总是让我真切地感受到当初那些压抑、惆怅、歇斯底里的心情，就像一部倒放的电影，必须裸露地面对这现实得不能再现实的现实，这种滋味实在很不好受，间歇中总想哼些快活的小调儿，而耳边不经意回响的却总是《寂静岭》的背景音乐。

2001年末"万诱引力"圆满关门，表哥的奢侈挥霍提早结束了它年轻的生命。现实再次把我们分开，表哥赋闲在家，而我则到处漂泊找寻那未知的梦境。像我们这种孤独的灵魂是耐不住寂寞的……2002年三月我来到杭州，那是个阴雨连绵的地方，连续一个月的阴雨让我的精神濒临崩溃，我根本不知道我的下一站在何方。这几年的摄影生涯已经让我感到倦怠和麻木，一个吃青春饭的行业到底还能喘息多久？我和表哥这种好高骛远的人的光明之路到底在哪头？我们整日就是为了金钱、欲望而捶胸顿足歇斯底里。我、表哥和TB心灵的距离原来越远，人的心路经历太多以后，很多理念和观念都会慢慢改变；滞后不前的人只会永远活在过去，无法解脱。虽然我们头破血流、我们伤痕累累，可我们还在不停探寻；虽然眼前一片荆棘，可我们始终在开辟新的道路。



我看诸如《NEW WEEKLY》、《VISION MAGAZINE》、《读书》等一些新锐资讯杂志；我听Bjork、MyleneFarmer、彩虹、王菲；我穿着怪诞，喜欢遭人注目；我恣意妄为，通过一次又一次的网恋来宣泄自己的情感。

陌生城市杭州，一个月后。我着实忍受不住那永无休止的绵绵细雨，我打电话叫来正在家中闲来无事的表哥到杭州陪我，也希望我们同时有新的出路和选择。没想到，我这样的决定又是一个错误。很快他就和我们店里的化妆师交往了，两人整日你侬我侬，更显得我行单影只。无法言喻的压抑和别人卿卿我我的幸福影像强烈地刺激我脆弱和不堪一击的大脑，我郁郁寡欢后再次回到网络，希望通过网聊来解闷。没想到会在网上碰见我非常欣赏的一个"电视台的编辑"，我没有一丝犹豫，立刻投身到这场无形的幻觉暗恋当中。这虚幻的暗恋之情给予我坏到极点的情绪以极大安抚，每次在网上聊完天或通完电邮以后，我都会给表哥讲述一下我和那个"编辑"的谈话。直到有一天，和表哥大吵一架之后，我才知道那个几乎天天和我聊天的"编辑"其实就是我表哥扮演的，我既愤怒又万分感动。原来，他为了让我坏死的情绪得到释放，绞尽脑汁地通过这种方式来帮助我，没想到的是事情的发展出乎了他的预料——因为我喜欢上这个根本就不存在的人了。在那一刻，我这么多年来的不满和埋怨都烟消云散了，表哥原来和我一样把我们彼此放在同样高的位置。这么多年来，表哥一直就是我强大的精神支柱，我没有女性朋友，男性朋友同样少得可怜，从我身边来来往往的人不过都是些过客，因为各种原因和目的出现在我某个存在的地点而已，然后消失掉。



两个月后，我和表哥以及他的女朋友一起从杭州回到青岛，我的无常情绪就一直陷在一种怪圈中，我似乎真的不知道该怎么办了。我们不停地换工作、换朋友，我与表哥相濡以沫，以我们如斯的生活方式继续过着我们各自的生活。我们开始放弃自己，从开始自我谴责到最后谴责自我。那么多大道理比任何人都明白，却找不到宣泄的途径和方式。同时来自家族的压力越来越大，我和表哥已经成为家族的败类和笑柄。我们除了抱头鼠窜，早已找不到任何藏身之处。我们是不是垮掉的一代？可我们却不再拥有垮掉的资本。我们年轻，却早已身心疲惫。我们不再年轻，却一事无成。我们拥有远大志向，却屡屡碰壁。我们胸无大志，却又好高骛远。我们不停上路，却没有出路。我们依然要寻找出路，我们要继续年轻，我们要接着上路……

秋天的风不要叹息，迷蒙的眼睛请别哭泣，青山万里流水一溪，不是流浪是去追寻。北雁在呢喃要去远方，秋虫在歌唱不要感伤，茫茫天涯咫尺故乡，生长的地方不会遗忘。收拾起闪烁的泪光挥手清唱，背起那希望的行囊迎向远方，星星为我祝福晚霞为我牵挂，好像要听我说出心里话。缤纷的世界要留下回响，异乡的游子要写下成长，走过青山看过流水，不会遗忘不再流浪。

三年后，北京。

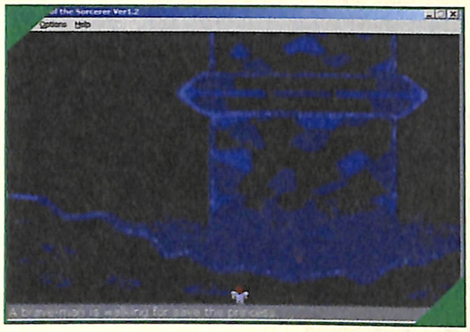
三年间无论经历了些什么，最终我们都各自走到了自己成功的彼岸，之所以忽略成功背后的辛酸，可能是因为写也写不完吧，不过这些那些再也不那么重要了。现在想当年成长的过程，其实就是在容貌和年轮改变的刹那得到了一些东西又失去了一些东西的无聊过程，最终走向成熟。说来有趣，我的那台PS2光头不知怎么回事儿，什么游戏都读不出来了，却依然还能读DVD影碟，那就索性不修了，能看看电影也挺好的。小时候的单纯，狂热地喜爱游戏，到今时今日游戏已经在我的生活中淡然甚至消失掉了，惟一留存下来的习惯就是时常去买本游戏杂志胡乱翻翻。人这一生要操心的实在太多，我失去了对自己喜爱事物的执著和信念，可我依然不悔。我拥有很多，虽然更多的是不幸和忧愁，但还是有不少闪亮美好的事物相随，就像夜空中那轮皎洁的空月亮一般闪亮，之所以叫做空月亮，我想，那里边应该原本就没有什么吧。

FIN

[游戏相关]

无间塔

文：小孔



这是一个老套得不能再老套的游戏。为了救出被困在魔塔中的公主，我们的勇者踏上了征途。

在下面的文字中，为了让广大的读者能够切身地体会这名勇者的悲惨遭遇，就让我们用第一人称来叙述这个无间魔塔的故事吧……

表·魔塔

我，是一名勇者，在各种RPG中几乎都能看到我的同伴，一身铁盔甲，看上去全都是那么傻乎乎的，newgame的时候总是不堪一击……不过我们勇者都能练级，杀怪物赚经验值涨级，杀更多的怪物赚更多的经验值涨更多的级……从lv1一直练到lv99甚至lv255！到最后，手里总是拿着国王或者是其他的什么老师隐者贤者给的神剑还有神盾，三下五除二就把最后的或者是隐藏的BOSS老怪杀得片甲不留。

我也是拿着神剑和神盾的勇者哦，HP有一千，攻防都满了，一百，我花光了身上所有的钱才搞到了这套装备的说！现在，救公主这样的事情……哼哼……在我看来实在是太EASY了。来吧！你们这些挡路的史莱姆！看我神剑的厉害！

三只史莱姆在我面前一声不吭的倒下了，我捡起地上的钱，一共只有4块。(-_-)没关系，勇者之路嘛，一开始总是很穷困的，要杀到龙才能算大生意的说。我环顾一层的迷宫，发现所有的门都锁着，入口给的钥匙已经在入口的门前用掉了。在锁住的门后面，似乎有很多蠢蠢欲动的骷髅兵，我不屑一顾，继续前进，到了迷宫的二层。这里好像是个牢房，门是蓝色的，显然没有合适的钥匙。继续走吧……

刚一踏入三层的大厅，我面前突然出现了一个身穿红衣服的魔法师——ZENO。他阴森森的说道：

"欢迎来到魔塔。你是第一百个来到这里的人。不过，还没有一个勇者能活着走出这座魔塔。你，也不例外。小的们，好好招待这位勇者大人！"

四名魔法卫兵将我团团围住，一阵暴捶！我，失去了知觉，眼前一片漆黑，冥冥中我似乎听到有人在说：

命－运－时－刻－来－临，
使－用－全－能－之－力，
吾－将－击－碎－神－剑，
得－证－无－上－智－慧。

"喂！喂——喂！醒醒啊！"

啊？我怎么了？？难道，刚刚的一切是我在做梦？这是哪儿？我身上…哎哟…好痛啊……

"谢天谢地，你可算是醒了。我还以为你真的被那帮家伙打死了呢。"有人？什么人？

"啊，忘了自我介绍一下，我是小偷"

这个自称是小偷的人眉飞色舞地站在我面前，看上去对于我苏醒这件事，他还是蛮高兴的。

"这里是魔塔的牢房，你被关在这儿已经好几天了。不过算你走运，和我这个小偷关在一起，我这几天一直在打墙上的洞，看你醒了，也就顺便带你出去吧。"

小偷把旁边的墙一推，豁得一声，墙上就开了个洞。

"不过，牢房容易出，想离开这座塔可就难了，我也想离开这鬼地方的说，不过这里有不少好宝贝，所以我也要到处搜刮搜刮，有你帮忙收拾那些怪物，我当然也会轻松不少。"

他走向楼梯口："我们回头再见啦！对了，好像你的剑和盾分别在迷宫的五层和九层，先把他们拿到手比较好哦，不然你现在这样子可是寸步难行啦！BYEBYE！"

小偷走了，我看了看身上，果然，剑和盾都被抢走了，HP只剩400，赤手空拳的我，攻击力和防御力只有10了……哎，我要早点找到我的神剑和神盾啊！我继续向上层走，这里似乎有一个仓库，门没有锁，也没有怪物看管，里面有不少大血瓶和钥匙，这可真是赚到了！难道是刚才的小偷朋友留给我的？有机会真的要好好报答他！

血瓶吃完，我继续前进，路上还是那种最低级的史莱姆挡路，现在手上没有装备，可要好好提防了。我冲上去一刀，它掉了9格血，接着它反击，我掉了8格血！直到第四回合，我才把他一刀斩死，看看自己，居然也掉了24格血！这么拼血拼下去可怎么得了？这里看上去血瓶也不多，一个史莱姆就这么难缠，那以后的还怎么得了？

忽然，我看到前面有一个穿着蓝衣服的老人，看上去很像是贤者，赶紧去问问看，这个魔塔和其他的游戏迷宫相比，似乎是有点古怪。

老人看到我很高兴："给你，这是英雄宝石做的，有了这把杖，你就能知道这层迷宫里面敌人的力量和你将会受到的损伤。"

哇？这么方便？其他的地方可没有这种服务呢，人家要么是踩地雷出来的敌人，要么攻击力都是有随机性浮动的，还真能说打多少就打多少？赶紧来看一看……

"绿史莱姆，预期损伤24。"嗯，没错。

"红史莱姆，预期损伤50。"哇，这个厉害一倍！

"蝙蝠，预期损伤112。"这，不会吧？接着往下看…

"骷髅兵C，预期损伤384。"这，这是第三层的迷宫吗？我一开始只有400的血啊！

"巫师，预期损伤638。"天哪！这怎么可能打得过啊？我说，老头，这把杖不会搞错吧？

老头只是在一旁笑吟吟地看着我似乎在说"满愿丸的第一百个勇者，祝你好运！"

我收起杖，心想，别的勇者一开始也都打不过厉害的敌人嘛，不过人家只要肯练级，攻防和血都会涨的，到时候再收拾这些强的也就不费事了，可我现在要怎么练才好呢？

突然，一个不祥的念头突然冲进了我的脑海……从刚才到现在，我杀死的四个史莱姆，一共捡到了5块钱，但是，但是我的经验值在哪里啊？别说经验值了，连最起码的级别的显示都没有，难道，难道在这个魔塔里是不能练级的？

我似乎又听到了ZENO的冷笑："还没有一个勇者能活着走出这座魔塔……"

对一个勇者来讲，天底下最悲哀的事情莫过于不能练级！我全身似乎被绝望所笼罩，半天，才缓过气来……我抱定主意："既然厉害的敌人还不能碰，那就先捡软的捏，先找到我的剑再说！"

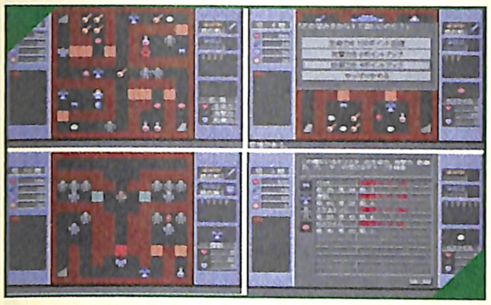
一路上，遇见敌人能躲就躲，还好离五层并不远，在必经之路上也只有红绿史莱姆而已。在仓库的角落里，我终于找到了我的剑。可，这是我那把神剑吗？怎么装上了之后攻击力只有20？再仔细一看，居然不是神剑，是铁剑。呜呜呜呜……又被骗了！我说怎么看守得这么松，原来只是破剑一把。

不过，即使是破剑，也很实用了，攻击力加倍之后，巫师的预期损伤立刻就变成了88。原来对付这种防御力高的敌人，增加自己的攻击力特别的有效！（令攻击回合数下降）

杀了几只史莱姆，钱包里也有了十几块钱，我来到一个蓝色的建筑前，这好像是商店之类的地方，不过没有商人，只有自动售货机："嘿，有钱吗？有钱就能满足你的需要，给我20块钱，我可以给你加100格血，或者加2格攻击力，或者加4格防御力。"

原来是这样，这个魔塔里面的确是没有经验值的，但是要用钱来买血和攻防啊？看起来防御力急需增强，还是加防御力吧……

攻击20防御14，现在巫师也不是那么可怕了。我决定找一个来试试刀，打开一间房间，浴



血奋战，终于闯了进去。房子里面有红色的宝石，拿过来一看，居然就是我最需要的攻击力！有了这个，那该死的蝙蝠就只能打我两个回合了，现在路上最烦人的就是这个蝙蝠了，每次都打它剩一格血，还来咬我！这下可以尽情屠杀蝙蝠了。

就这样，拿攻击宝石，杀怪，攒钱，加防御力……我终于来到了第九层，也就是盾的所在。现在我不敢奢望那是我的神盾，哪怕是个铁盾我也很满足了。但是，盾的门口有一个拿着刀的骷髅，以我现在的实力，要拼死才能打得过去……这可怎么办呢？我先打扫了仓库后方房间的史莱姆，现在他们已经不能伤到我了。可隔壁的盾依然是水中月镜中花…死骷髅，拼了……我重重的一拳砸在墙壁上，墙，居然裂开了一个洞！就像是小偷带我逃跑时打开的那样！我进洞一看，哈哈，盾就在手边，骷髅哨兵却把守在拐角处，一点没发现！我装上了盾，这下，蝙蝠、巫师和小骷髅基本都不用怕了。我回过头去拿刚才不敢取的蓝钥匙和防御宝石，路上，居然还拿到了另外两个宝石杖：智慧和飞翔。智慧之杖里面存储了曾经谈话过的贤者的对话，飞翔之杖则可以在楼梯口使用，可以很方便地在各个楼层中间跳跃。

武装完毕，我决定去找这里的BOSS。但是，BOSS的房间被红色的门锁着。想要拿到红色的钥匙，就必须打死门两边的机器看守，他们看上去很强壮。但，专加防御力的好处还是蛮大的，起码用最小的牺牲，拿到了红色的钥匙。

第一个BOSS果然很好对付，不过是个骷髅小队长而已，叫了一群手下骷髅兵来围殴，可现在的我已经成长了，为了正义！为了救公主！为了我可爱的同伴小偷，我要报答代表月亮惩罚你！

小队长一命呜呼了，如同贤者所说，每十层的BOSS要干掉之后才能出现通往下一个十层的楼梯。这时，出现了一位美丽的精灵姐姐，为了奖励我的勇敢，她给了我三块红蓝宝石三把钥匙三瓶蓝血，并且要求我在勇者登记簿上写上我的名字。难道，以前也有很多勇者打败过这个BOSS？我疑惑的签了字，虽然进了前三名，可好像也没什么特别奖品……

从11层开始，敌人突然多出了僵尸系，攻击和防御都提升了很多，我当然是能往上冲就往上冲，刚才攒了点小钱，140块，应该能再升一次防御了。在13层，我看到了我的神剑！她静静地躺在熔岩湖的中央，我恨不得立刻飞身过去，但相隔咫尺，却远在天涯……到了15层，看守道路的居然是一只大章鱼！没有神剑的我，现在可实在拿它没办法！幸好小偷再次及时出现，帮我打通了上楼的路……

在这儿总共升了两次防御，以后就全都加攻击了。在16层居然绕到岩石怪的背后开了一个墙洞，轻轻松松拿走了两个宝石。12层的蓝衣服老头果然没有骗我！他说，18层还有一个，果然，两个带刀僵尸中间又发现了一个墙洞。还有一个他说是9层的，哈哈，我早就知道了。

19层这里有个蓝门，里面有重兵把守着，但外表似乎看不到里面有什么宝贝，攻击力升到78，干掉岩石怪进去，发现里面的石头墙是个十字架的形状。听说僵尸最怕十字架，那么这个十字架里面有什么秘密呢？调查中心部位，果然，一个红宝石的十字架就藏在里面，有了它，对僵尸系的敌人攻击力就加倍了！这可是对付BOSS的大法宝！

但是，为了加攻击力把钱都花光了，打BOSS要开红门，红钥匙虽然有卖的，但是却开价800！16层的贤者说，这10层中间有两个红钥匙，可还有一个藏在哪儿呢？

有个地方很可疑，虽然有蓝色的门锁着，里面却只有三个带刀僵尸，谁会傻到在这种地方浪费蓝钥匙？里面肯定有鬼！果不其然，三个僵尸被我三刀砍死，门边真的出现了我急需的红钥匙！这个魔塔啊，还真是机关算尽，可怜我前面那些勇者，不知道有多少不动脑筋的，葬身在这塔里面……

有了十字架，僵尸的BOSS当然很好对付。这次我的排名又前进了一位，但好像登记簿上的名字是越来越少了……

20到30层完全没有什么小敌人，在23层，贤者让我在这一层找隐藏的墙，我把他们连起来看，发现是："GO TO 0F"，这里最下面只有1层了啊，难道还有地下室？还有就是，在25层我看到了传说中的公主！她被四道红色的门锁在熔岩中央，可怜的公主啊，一定热坏了吧？等我找到了钥匙，马上就来救你！

31层到了，敌人又提升了档次变成了骑士团。可这里的BOSS黄金骑士却是个空葫芦瓢，音量比实力大，枉费了手下一干虎将，看上去个个都比他强。为了保险起见，我不得不先费一个蓝钥匙取32层左上的红蓝宝石，然后返回头去杀光前面20层留下来的敌人，先加了防守，又加攻击，这才敢硬闯33层的四个守卫，拿到了骑士剑！

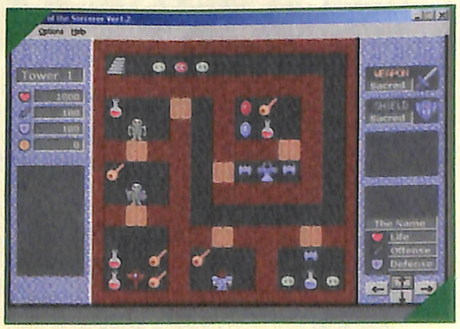
小偷说，在我到达35层之前，最好回我们最开始见面的2层地牢一趟，我决定回去看看，却发现小偷被关进了地牢！这次，轮到我救他出来了！同时被救的贤者还有商人都给了我大大的好处，我现在的实力，又提升了不少！继续前进……

35层挡路的居然是一条龙！我虽然是勇者，可现在实在没可能斗恶龙，小偷要我好好向他学习，难道是在龙面前打地洞？打洞到了36层继续打地洞，这里的确有不少敌人我现在还不能碰……在他们中间挖了四条隧道才过去。37层是个宝物库，里面的东西看了绝对想流口水！但听说想在这里凿洞，需要找到锄头，而看守锄头的，是一条大章鱼。现在回去看章鱼，发现居然已经不怎么费血了，高高兴兴拿来锄头，好像左上角的东西里面有一个没见过的，拿出来看看！居然是"超级炸弹"！无论什么敌人都能一击必杀！这东西可要仔细使用啦！

到了38层的骑士盾就更离谱了，眼瞅着一条光明大道一直通道仓库里面去，可天下哪有这样的好事？我还是先去买红钥匙，从防守最严密的路进去干掉卫兵。贤者说从来没有只有看守人却无门的，因此在干掉了守卫后，墙洞又再次被我找到了！39层又有加能力的宝石，这次吃下去攻击力到了150，打双刀的暗杀者就完全不用怕了。39层的谜题也不可能难倒我，宝物就藏在时针三点和分针正点的这两个门打开后的中心，是一个可以用三次的飞羽。而过关的红钥匙却在34层，8扇门里面都藏着敌人，要把他们全消灭了才能看见。这次的BOSS我一点都不怕，早就交过手了，现在也就红骑士还能打打，其他的全都不费血。放马过来吧！可谁知道，双刀的暗杀者冲过来却是算他先动手，这三刀下来可真斩得我好疼啊！

苦撑过了关，我本以为名次会下降，可谁知依然没有变，名单上的勇者又少了很多……

41层一上来，我就看到了曾经把我爆捶的那种魔法卫兵，我不想再碰他们，直接用飞羽飞过了卫兵和重重门锁。这里有一两种巫女非常可恶，经过他们的身边就会自动扣血，只有神盾才能抵挡这种魔法。我不管那么多，一直冲到45层，这里的仓库中有一个看上去更高级的飞羽，我直接飞过去拿到它，又直接飞回来，小飞羽三次机会都用完了。这个新的飞羽上写着"FLY UP"，想想看刚才冲上来的时候直接从43层到了45层，那么44层到哪里去了呢？



我在43层使用FLY UP，来到了海市蜃楼的44层，这里有两个我从没见过的红色卫兵，里面看守着——我的神盾！现在的我根本不是他们的对手，再练几辈子恐怕也不可能，所以，我决定对他们使用炸弹！卫兵消失在硝烟中，我，终于拿回了神盾！

有了神盾在手，其他的东西也都好拿多了，43层的圣盾和46层的万能钥匙都是必需的。回到有20多个门的42层使用万能钥匙，这里所有的黄色门都开了……贤者要我注意红色女巫的对称性排列，可这里只有一个红色女巫，难道还有一个在墙里？看我把她揪出来！破坏了魔法阵，隐藏的最后一个飞羽出现了，“FLY DOWN”。还记得“GO TO 0F”吗？没错，到1层去使用它！得到了一个笑呵呵的金币，以后所有的敌人掉落的金钱都是双倍了！

现在，只要是以前不费血的敌人，现在都要把他们杀掉赚钱了！49层里面是圣剑，传说看守圣剑的守卫有五个，可表面上看只有4个。那另外一个关键守卫藏在哪里呢？杀他一个就直接能开门了！有了圣剑攒钱更方便，攒到了4000块，就去找47层的商人买超级锄头！再到37层的宝物仓库，我终于体会到了什么叫“大丰收”！

终于，到了49层，红衣魔法师ZENO和他的八个手下出现了。我简直无法相信，她的防御力居然高过了我的攻击！但我听说ZENO最讨厌色子里面五个点儿的形状，那么把他上下左右四个守卫都干掉，她和四个角上的守卫不就变成五点儿了吗？果然，ZENO被这个阵式影响了，他变得弱不禁风，我轻而易举地获胜了。ZENO大叫着：“还没有完！”就消失了。精灵姐姐继续出现，我的评价达到了“战神”！这次的宝物多了斩龙剑和红钥匙一把，难道，我这个勇者，真的可以去杀龙了？

在杀龙前，我用掉了生命壶，“要到最后的时刻再用！”16层的贤者给我的时候说道，他一直藏在史莱姆人身后的墙中，等待着能够屠龙的勇者。

在斩龙剑的面前，龙也不是那么不可战胜！最重要的是，龙留在地上的“雪花之晶”，据说这是能够冻结一切的宝物，包括熔岩形成的湖。

我的神剑啊！回到我的手中吧！

神剑神盾，我面对全身漆黑的时空门卫。他身上有五把红色钥匙，打败了他，公主便自由了！我兴冲冲地拿着钥匙去救公主，可她的脸上居然一点表情都没有，只重复着一句话：“命运的时刻到了，你是被选中的人，如果你不畏惧死亡，那么就穿过时空之门，再次回到我的身边”，难道这只是一个玩偶？

我进入时空之门，一直向上升，向上升……越过了49层，来到了50层。在这个星空的宫殿中等待我的，居然是小偷！

“你怎么会在这里？！”

“呵呵呵，解释这个问题最好的理由就是……”小偷笑着，开始变身。

天哪！他居然是ZENO！ZENO还活着！

“我怎么会这么容易被打倒呢……那只不过是为了测试你的智力。你是神剑的拥有者，而我是万能的神杖的拥有者，我们在一起，便能找到无上的智慧。不过我们必须先确定你能够控制神剑的力量。要你来这里就是我们的圈套。我扮装成小偷接近你，让你逐步经受锻炼，直到你能够真正的掌握神剑。但现在，我要得到你的力量，结束这场闹剧！”

命－运－时－刻－来－临，
使－用－全－能－之－力，
吾－将－击－碎－神－剑，
得－证－无－上－智－慧。

虽然英雄之杖上写着ZENO不可能被击败，但我还是义无反顾的冲向了他……魔塔倒塌了……时空逆转……但勇者的冒险还没有结束。

里·魔塔

我，是一名勇者。刚刚打败了ZENO，但时空的混乱又把我带回了最初。现在我手上有神剑和神盾，ZENO再出现也不用怕他，前进吧！咦？怎么和以前一样，还是3个史莱姆？而且为什么我拿着神剑和神盾也防不住他们的攻击？这到底是怎么回事？ZENO又和四个魔法卫兵出现，我又被打晕了，又再次在牢房中醒来，钱没了，能力还在。找贤者讨到了“英雄之杖”，天哪！最小的史莱姆攻击力也有800！我继承了神剑的攻击力也只有400多啊！这是魔塔吗？为什么和刚才的不一样，变成红色的了？！

什么？这是“里·魔塔”？！ZENO你这个老混蛋！我跟你没完！

……

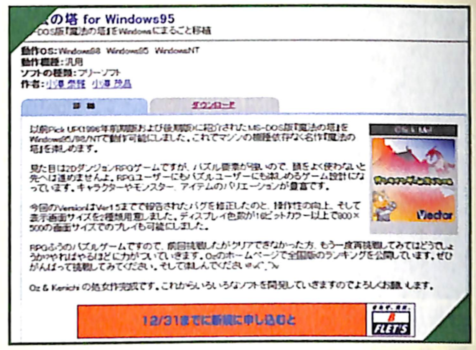
50层，我再次冲向了ZENO，这次他和我真正交上了手，正如英雄之杖显示的，我能够击败他！魔塔倒塌了……时空逆转……勇者的冒险还没有结束。

里·魔塔II

我，是一名勇者。刚刚第二次打败了ZENO，但时空的混乱又把我带回了最初。现在我手上依然有神剑和神盾。路上的史莱姆并没有变强。我把一腔悲愤发泄在这些毫无还手之力的怪物身上。

……

50层，我第三次冲向了ZENO，但他却嘲笑我不自量力，撞他也没有用，于是，我拿出了炸弹……魔塔倒塌了……时空逆转……勇者的冒险还没有结束。



里·魔塔III

我，是一名勇者。刚刚第三次打败了ZENO，但时空的混乱又把我带回了最初。现在我手上依然有神剑和神盾。路上的史莱姆依然没有变强。我依然把一腔悲愤发泄在这些毫无还手之力的怪物身上。我的HP四百万，攻防各四万……这个游戏没有练级……对一个勇者来讲，天底下最悲哀的事情莫过于不能练级！

……

50层，我第四次冲向了ZENO，他很坏，只要之前想用SAVE/LOADING的，他一律变成不可战胜，只有一路冲杀上去，才能耗费两百万格血杀死他。

……魔塔倒塌了……时空逆转……勇者的冒险还没有结束。

里·魔塔IV

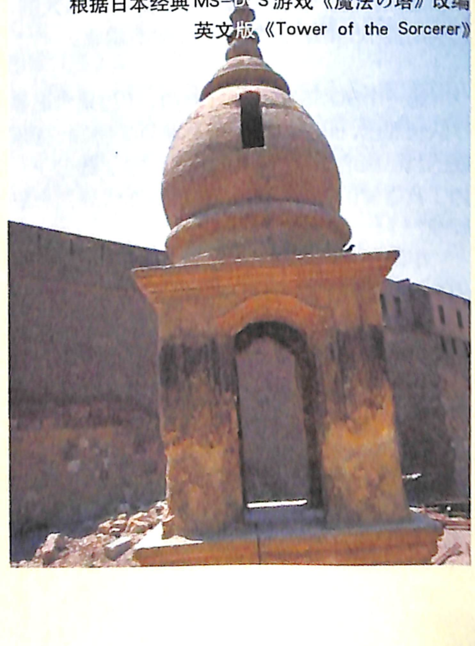
……

故事，还在继续。

有人说，没有一个勇者能活着走出这座魔塔。你，也不例外。

FIN

根据日本经典MS-DOS游戏《魔法の塔》改编
英文版《Tower of the Sorcerer》







本期的同人剧院栏目刊登的两篇小说风格迥异，前一篇《贱龙谍影2》来自以搞笑的著称的自由撰稿人雪糙，篇幅不长且有意搞笑，我们可以读来轻松一下。后一篇稿件则比较长，它由苏芳、ovelia和random共同创作，是根据原Squaresoft经典之作《漂泊的故事》编写的剧情小说。之所以选择这样一篇文章，是希望让大家在今年11月接触松野泰己的《FF XII》之前一起跟随作者回顾这款出自同一人之手的满分游戏作品，希望大家能用心品味。如今《漂泊的故事》已经由国人推出了中文汉化版本，有兴趣的读者不妨再来体会一番，也许会重拾从前的感动。 泰坦

贱龙谍影2：自由之仔

THE UNOFFICIAL TRUTH OF TANKER INCIDENT

文：雪糙



Intro

黑夜
瓢泼大雨
华盛顿大桥

那天的雨下的非常之大，是纽约近年来少有的暴雨天气，桥上除了茫茫的车流根本不见行人的踪影……呃……不好意思……万幸之中的不幸，我们还是发现了一位身穿雨衣的行人，他迈着略显悠闲的步子，独自漫步在华盛顿大桥上，嘴里还叼着一根在暴雨中傲然燃烧的香烟。他缓缓地伸出右手，捏住香烟的过滤嘴，猛吸一口后从嘴边拿开，随着口中吐出浓浓的飘烟，用一个极潇洒的动作将香烟扔掉……

“对不起，那位先生，您能稍等一下吗？”

身后突然传来鬼魂般的声音，SNAKE也吓一跳。

“你有什么事吗？”SNAKE低声问道。

“嗯……香烟……”

“你想吸烟？对不起，刚刚是最后一根了，再说吸烟有害健康，若不是小岛秀夫硬塞给我我也不会去碰那玩意儿。”SNAKE摊开双手作出无辜状。

“不是……我是想说……您的香烟……”

“什么牌子是吗？嘿，这可是希罕物，要去中国才能买到，是我的中国朋友美玲带给我的。”SNAKE脑中顿时想起美玲对他吐舌头的调皮样。

“不是……您误会了，我的意思是说您刚刚乱扔烟头，违反了本市的卫生条例，按规定罚款20美元，这是收据。”

“……”

SNAKE接过收据才注意到那人的手臂上有一个黄色的袖章，上面用日文书写着“城管执法”。

“Son of b……”SNAKE不得不掏出20美元将那人打发走。

“这小子从那里冒出来的？”SNAKE一边嘀咕着一边开始加速跑动，“他要是发现那20美元是假的就糟糕了！”

SNAKE越跑越快，甩手扔掉雨衣，开启隐形服，消失在所有人的视野之中……

“扑通！”

SNAKE捂着摔痛的鼻子，表情痛苦地强忍住才没有哭出来，一时控制不住破口大骂：“这是他妈的谁扔的香蕉皮？！”

顾不得还在疼，SNAKE拍拍身上的雨水，拉起保险绳纵身跳下大桥……

“轰隆！”

哈德逊河的水面上溅起两人多高的水花。

SNAKE奋力游出水面。

“OTACON，你听见了吗？”

“真是吵死了，这么早叫我干嘛？”

“你不是说这个时间探索号会经过华盛顿大桥下的吗？为什么我什么都没有看见？”

“看你个头啦，你今天是不是烟抽多了？还有半个多小时呢！”

SNAKE这才发现刚刚光顾逃离城管的追捕，没注意时间……

Chapter ONE

SNAKE靠在华盛顿大桥的栏杆上，眼望着河面上那让人琢磨不透的黑暗。

“唉，眼力也差了，下次要记得把OTACON的眼镜偷过来。”

自上次和LIQUID失散以来，SNAKE就一直在打听他的下落，从美洲到亚洲，从欧洲到非洲，这几年SNAKE从未停止过寻找他亲生兄弟的蛛丝马迹，为此他和OTACON这个有着和METAL GEAR纠缠不清般悲哀宿命的男人共同成立了一个专门寻找丢失人口的“慈善组织”，在不断打探LIQUID消息的同时还顺便捞点外快。而今天，根据从OTACON那里得到的可靠情报，他夜思日想的LIQUID会出现在即将通过桥下的探索号豪华油轮上！

“LIQUID，这次我一定要把MERYL夺回来！”SNAKE又摸了摸还略略有些痛楚的鼻子。

“呜——”

随着一声汽笛的长鸣，探索号终于出现在SNAKE的视野当中。SNAKE再次拉起保险绳，翻过栏杆跃下大桥。

只是没想到探索号的行驶速度如此之快，SNAKE刚刚下落到和船水平高度的时候，他的鼻子就已经嗅到了前舱壁的油漆味道。随着一声撕心裂肺的惨叫声，SNAKE那70多公斤的身体重重的砸在船体上，崩断了保险绳后又义无反顾的摔在甲板上……

一阵电闪雷鸣过后，摔坏的隐形服失去了掩人耳目的作用，将晕死的SNAKE完全暴露在大雨之中，任凭他的身体接受洗礼。

不远处的天空中，一个把玩着左轮手枪的白胡子老头用一双邪恶的眼睛正关注着发生的一切，额头微微有些冒汗。

“LIQUID说的没错，SNAKE果然是个劣等品……不过他总算开始行动了……我们的小朋友马上就会知道一切了……”

“SNAKE，你听见我了吗？你打算睡到什么时候？”SNAKE的CODEC中传来OTACON的吼叫。

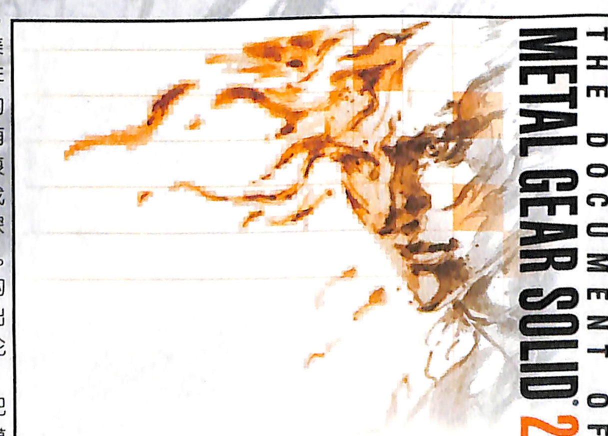
“呃……你怎么知道我在偷睡懒觉？”

“好了好了，应该开始我们的行动了，还记得我交待给你的任务吗？”

“不就是给你垂涎已久的METAL GEAR拍几张免冠全身近照吗？我还得找LIQUID要回我的MERYL呢！”

“……”

“对了，你真的打算让我一个人完成这个任务？”



“嗯……是的，我正打算跟你谈这个事情……我本是打算雇一帮俄罗斯的雇佣兵来……”

“是么？OTACON？你什么时候开窍了？”

“……等我说完……他们领头的叫西格·格鲁科维奇……”

“是他？！”SNAKE听到了这个居然略有些让他兴奋的名字。“就是上次在摩西岛想买METAL GEAR被LIQUID骗了N多卢布的格鲁科维奇？太好了，他一定会帮助我抓住LIQUID的！”

“……还有就是……由于我们手头资金不够……他们没有应允我的要求……”

“我怎么觉得你在耍我？！”

“……而且据说他们也对METAL GEAR发生了兴趣，打算这次来夺取……”

“你怎么能……”

话音未落，SNAKE就听到耳边传来了直升机螺旋桨盘旋的声音，“KA-60……KASATKA……”SNAKE抬头看着天空盘旋的直升机，从天而降的俄国士兵很快将甲板上零星巡逻的美国海军清理干净，之后进入了船舱内部。那个带头的果然是格鲁科维奇，SNAKE顺手给他拍了张照片。

“OTACON，你这不是给我添乱吗？”

“……您所呼叫的用户已关机，请您改用其他方式联系……”

“你……有种！回头再找你算帐……”

SNAKE轻而易举骗过巡逻的俄国佬，进入了船舱内部，他经过左舷舱，绕到右舷舱，爬过餐厅，跑过休息大厅，进入了食品仓库……

“OTACON，你给我的什么地图？我怎么找不到你要我去的操舵室？”

“不好意思，由于资金困难，无法从GPS上取得探索号的舱内地图，只能把泰坦尼克号的给你了，不过没关系，据说这艘船的设计师很喜欢泰坦尼克，所以我想大概可能也许说不定这船的内部和泰坦尼克差不离……”

“……”SNAKE强忍住开骂的冲动，生生将几乎喷薄而出的脏话给咽了下去。

在船舱内七弯八拐之后SNAKE终于来到了位于船阶五层的操舵室。他再一次听到了KASATKA的声音，SNAKE往窗外望去，2架KASATKA将大约15名左右的士兵投放在船上。

“看起来探索号现在不是由我们作主了……”

“别灰心，他们又不是冲你来的。对了，你看清楚轮船的行驶方位了吗？”

“嗯……这个……我不会看航海雷达……”

“……”

“这是对你刚才关机的报复！哼哼！”

“……”

“目的地坐标是……北纬58度，东经35度。”

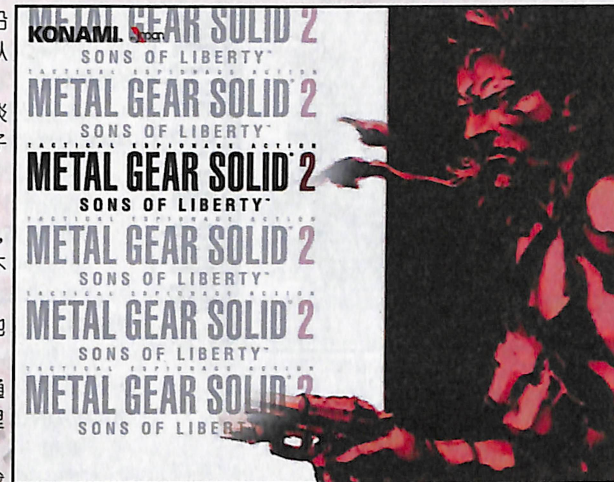
“……那里是……那里是大西洋的中心啊，去那个地方干什么？”

“看来这次你心爱的小玩具和水是脱不了干系了。”

“他们明明知道我怕水……”

“……”

正在此时，SNAKE突然发现船头上有个戴帽子的人在通电话，从背影来看居然和MERYL很像！SNAKE随即终止了和OTACON的谈话，悄悄的摸到舱外，躲在一个箱子后面想打探个仔细。



“SHALASHASKA已经上船了，我正准备前往货舱，你为什么还不走？”电话那头的男声说道。

“不，我还在等他……你肯定他会来么？”‘MERYL’问道。

“他是惟一个将VR训练完全通关的人，除了他，没有人会到这里来……”

SNAKE一愣，这不是在说我么？

“……不过你最好不要等他了，他这次不是为你而来，因为他根本就不知道你也会来！”

“不，我一定要亲自见他一面！”

SNAKE那微痛的鼻子居然有些发酸，“MERYL为什么和格鲁科维奇有联系呢？”他心里寻思到，显然他已经听出了那个男声的来源。

“在这样的雨夜看见如此清晰的月亮不是什么好兆头，我们这次和他一定要做个了断了，你还是赶快离开这里吧，没人愿意看见你伤心，记住，这里是一个自由国度！”

“不行，我一定要留下，我要和他并肩作战！”‘MERYL’大喊到。

SNAKE的鼻子的酸楚超过了痛感。

“你没有选择，奥尔加！别忘了，你还怀着我的外孙！”格鲁科维奇强行中断了对话。

奥尔加？MERYL换名字了？她怀孩子了？难不成……？SNAKE有些不解。

奥尔加下意识的摸了摸肚子，口里吐出一串脏字，然后抬头向天空中盘旋的直升机挥挥手，直升机听话的离开了。SNAKE乘此机会从箱子后面闪出，用枪指向奥尔加：

“不许动！把手举起来！”

奥尔加唯有照办，缓缓的举起双手，慢慢的转向SNAKE这边。

“把枪扔掉！把帽子也扔掉！”

“你们男人都是一个德行！”奥尔加显然不愿意但也只得照办。

SNAKE这才看清楚她的脸，果然不是MERYL，“MERYL是不会有这样恶心的腋毛的。”他心里自言自语到。

“你嫌弃我的腋毛？哼哼，它们可是某人的最爱啊！”奥尔加偷偷抽出腰间的军刀。

“嘿，我说过别动，把刀扔掉！”SNAKE奇怪为什么奥尔加会听到他肚子里面的话。

正在这时，船身突然一阵剧烈的晃动使得SNAKE失去了重心，同时也失去了对奥尔加的控制！

“瞧……雨停了……纽约真是个好地方……”伴随着话音奥尔加一个极为潇洒转身将军刀向SNAKE甩出……不，军刀还未出手，刀柄上忽然飞出一颗子弹！SNAKE情急之下本能的将头部侧向左边意图躲开子弹……

“砰”的一声巨响，SNAKE头部重重的撞向旁边的木箱，在恍惚中隐隐听到奥尔加的声音：“……观光结束了……”

SNAKE再次晕死在甲板上……

Chapter TWO

奥尔加将USP放到一旁的木箱上，低下身子仔细端详躺在地上的SNAKE。

“……和他长的真像啊，若不是如此近距离的观察我还真以为是他……”奥尔加喃喃的低语到。“……不过你不可能是他，他可不会像你这样笨手笨脚的……也不会这么胡子拉碴的……”

“咔嚓！”虽然这个声音很微小，但军人特有的敏锐让奥尔加往天上看去。

“CYPHER！？”奥尔加马上就认出了这个盘旋在天空的物体。“糟糕！我还没有化妆！瞧我这淋的像落汤鸡的样子……不行，不行……”奥尔加捂着脸转身跑进船舱……

“Oops……”SNAKE一个鲤鱼打挺站起来。“幸好我在装睡……这个奥尔加说的‘他’是谁呢？难道是LIQUID？”

“SNAKE，你听见了吗？”

“我听着呢，OTACON。”

“刚刚你怎么了？为什么不回答我？”

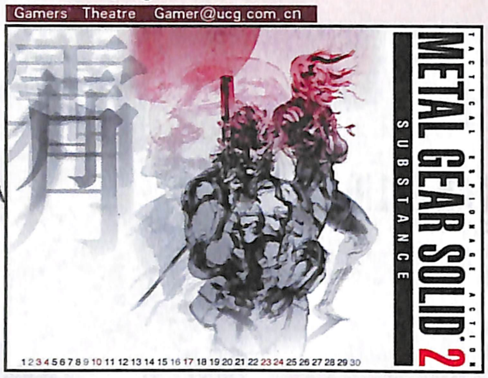
“呃……刚刚啊……”SNAKE一时语塞，“……刚刚我可是经历了一场激烈的战斗哦！那个俄国丫头真是难缠，不过还不是我SNAKE的对手，灭哈哈哈……”

“……是嘛……你拍了照片么？我来辨认一下她的身份。”

“……呃……我怎么会随随便便给女孩子照相……上次给WOLF偷拍了两张就给你骂死了……”SNAKE发现了木箱上的USP，“不过我已经缴了她的武器，回去给你看看……”

“……”

“对了，话说回来，你还没告诉过你消息的来源呢？”



“这个……是这样的，我有个妹妹……”

“妹妹？你可从来没告诉过我你有个妹妹？”

“你也从来没问过我啊？”

“……”

“……她的名字叫艾玛·艾默里奇，是我的继妹……”

“哦！她今年的多大了？长的漂亮么？有男朋友吗？在哪里上学？还是上班？成年了吗？……”

“SNAKE！！！”

“……呃……好吧……你继续……”

“……两周前，我收到一封匿名的信，署名为E·E……是她提到这次探索号油轮将搭载METAL GEAR的事情……”

“然后呢？”

“然后？然后我就求你过来给METAL GEAR拍几张照片啊，就这些。”

“就这些？那关于LIQUID的呢？”

“LIQUID？艾玛怎么会提到他？她又不知道这个人的存在。”

“那你为什么跟我说LIQUID这次会出现？”

“……不这么说你会来吗……好啦好啦，别在意，有METAL GEAR还会少了你们兄弟俩这对活宝吗？他一定会出现的啦……SNAKE，你听见了吗？SNAKE？！你去哪儿了？！”

SNAKE寻思如果一头在墙上撞死，会有损他的名誉，还不如回去把OTACON一头撞死，便不再搭理他转身进入船舱追寻奥尔加去了。

根据从奥尔加的谈话那里得来的情报，SNAKE得知METAL GEAR停放在位于船体底部动力室后面的货舱中，SNAKE心想奥尔加一定会在那里等“他”的。

“不知道‘他’究竟是谁……还有OTACON的妹妹……至于给你小玩具拍照的事……看我到时候的心情如何……”

SNAKE从动力室绕到了第二甲板，这是一条长长的通道，通道顶部的灯随着船体的微微晃动闪烁不定，通道中还时不时看到挺尸的海军船员，SNAKE来到了通向货舱的门前……

突然，从安静的通道中猛然传来一声细微的金属摩擦声，SNAKE警觉地躲在了通道中摆放的木箱后面，小心的观察着前方的动静。

随着摩擦声的停止，铁闸门“吱呀吱呀”地被慢慢推开，门后一支全副武装的俄国士兵小队很快的控制了通道。SNAKE深知美玲教诲的“寡不敌众”比OTACON瞎掰的“一夫当关”要实用，便想知趣的退去，可是……

“谁在那里？！站出来！”一名士兵用AK-74U指向SNAKE躲藏的地方。

SNAKE只得先站起来……

“表明身分！”

SNAKE忽然觉得手脚冰凉……

“扔掉手中的武器，把手放到头顶！”

SNAKE不愿就此罢休，并未照做，但仍然感觉到连鼻子也开始冰凉……

“听到没有！要你扔掉武器！”

SNAKE决定拼死一搏！他捏紧手中的USP，将头高高的仰起……

“啊嚏——”SNAKE结结实实地打了个喷嚏！

“啊！不好！是他……难道他就是传说中的S……兄弟们，快闪啊！”敌兵们顿作鸟兽散，身后扬起一片尘土，等SNAKE擦擦鼻子抬起头时已不见敌兵的踪影……

“逃的还真快啊，难道他们也知道我的厉害？”SNAKE在疑惑中略带一点自豪。

SNAKE打开刚刚敌兵经过的铁门，自顾自地走向里面，他丝毫未曾注意到在自己的后面还有一名敌兵躲在暗处注视着自己的一举一动，也许刚刚那一个惊天地泣鬼神的喷嚏让他的耳膜受到一点点震动而暂时失去了应有的敏锐。

“这群没义气的东西，居然踩在我身上跑了，完全没有人品！”敌兵捂着鼻子小心翼翼地把SNAKE忘记锁上的铁门慢慢的关上，“见到喷嚏就以为是SARS，我鄙视你们！”处于高度紧张状态的他发觉背后有人，立即调转枪头……

“啊，原来是SHALASHASKA……”士兵放松了警惕……

“砰——”随着一声清脆的枪声和一套潇洒的玩耍左轮手枪的动作，士兵不明不白地倒在了地上……

“既然是非典……那就必须清除掉了……别着急，你的兄弟马上就会和你同行了，我的同志！”左轮转身走掉了……

Chapter THREE

SNAKE站在货舱三间的三楼，眼睛注视着一楼，一排排整齐列队穿着四角内裤的海军士兵正在听着幕布上一名黑人军官的训话。

“SNAKE，你到货舱了吗？”CODEC中传来OTACON的呼叫。

“是的，不过别指望我有心情给你的小玩具拍照。”

“……不要这样啦，我知道你一定会答应我这个请求的……”

“无数的事实证明，你的请求对我来说往往意味着出生入死。”

“……要不这样，回头我把我妹妹介绍给你认识，OK？”

“真的！嗯……让我考虑一下……好吧，看在你妹妹的面子上就饶你一次，记得约她出来和我吃中饭！”

“……”

SNAKE神不知鬼不觉的摸到了货舱一间，一进门就看见了那台矗立在眼前的METAL GEAR，SNAKE对它实在是太熟悉了，当年影子摩西岛还历历在目……

(两年前，阿拉斯加)

“你还在睡懒觉吗？嗯？SNAKE？”

“LIQUID……你还没死……”

“我当然没死。”

“……既然你还活着……把我的MERYL还给我……”

“你的？真是好笑，你以为什么东西都是你的？你从小就跟我抢，胚胎的时候所有的显型基因都归你了；当兵的时候新的装备都是归你；来阿拉斯加最好的防冻服也归你；就连无限弹药的发带都让你系在了头上，你还想怎么样？！”

“我什么都不要，我只要我的MERYL！”

“算了吧，总得让我一回吧？再说是你自己说对这样的丫头不感兴趣的，不用跟你多说了，我把MERYL带走了！”

“不行！LIQUID！MERYL……MERYL！！”

OTACON的呼叫把SNAKE从噩梦中拉回来。

“SNAKE，你在干嘛呢？那个演讲真的很好听吗？你居然站在那里流口水？！”

“……我有么……”

“别废话了！快去拍照片！演讲结束了你就没有机会了！你还想不想见我妹妹了？！”

“……好吧。”

“……”

“……”

“好了，正在传送，记得打开断点续传，线程不要开多了……”

“……嘿，SNAKE，你给我传的什么照片？这些三点式海报从哪里搞来的？你究竟在干嘛？士兵穿内裤的照片你也拍？！还有海军军官的照片你拍那么多做什么？SNAKE！！”

正在OTACON咆哮之时，演讲结束了。

“……你们应该意识到，国家的安危在你们手中掌握！演讲完毕，解散！”

军官来了个标准的军礼，台下那些本早已昏睡过去的士兵听到“完毕”二字也顿时来了精神，立即向长官还礼表示庆祝。正当大家准备逃离这个唧唧歪歪的人去食堂开饭的时候，从METAL GEAR后面传来的“啪、啪”的鼓掌声让大家面面相觑。

“真是出色的演讲啊！”先前那个在用望远镜看着SNAKE的白胡子老头伴随着声音走了出来。“不愧是RAP唱的最好的黑人，演讲比唱歌好听。”

“什么人？！”军官喝问到，身边的士兵同时举枪瞄准白胡子。

“我的名字是SHALASHASKA，也有人叫我REVOLVER……”

"……OCELOT！"SNAKE和白胡子几乎同时念出这个当年在影子摩西岛上就已经熟知的名字。

"你来干什么？"

"我来看看这台METAL GEAR的。"

"你想偷走它吗？"

"偷？不，不，我是来取回它的！"

当大家都将注意力集中在OCELOT身上时，格鲁科维奇悄无声息地出现在黑人军官的身后，突然用枪顶住他的脑门。随后一群俄罗斯士兵从天而降，控制了整个局势。

"OCELOT和格鲁科维奇是一伙的？太奇怪了……"SNAKE觉得不太可能。

"你们想拿它干嘛？"黑人军官向身后的格鲁科维奇问到。

"我要重振俄罗斯帝国！这台METAL GEAR就是最重要的武器！"格鲁科维奇坚定的说到。

"等等，上校同志，恐怕你搞错了一点东西……"OCELOT缓缓的打断格鲁科维奇的话，"这是METAL GEAR没错，但是不是你想要的METAL GEAR……"

"那这是什么？！"上校和黑人军官同时问到。

"我刚刚说过了，我是来取回它的……"OCELOT顿了一下，"……是代表'爱国者'来取回它的……"

"你打算出卖我们吗？！"格鲁科维奇急得大喊。

"不要着急，上校同志，容我把话说完……"OCELOT对上校摆摆手，"……这台METAL GEAR不是你所想的核弹发射装置……"

"那是什么？"上校和黑人军官再次同时发问。

"……它是由'爱国者'集团研制的一台巨型两足步行灭火机！"

"什么？"上校和黑人军官第三次异口同声。

"对，就是这样，一台巨型两足步行灭火机，我刚刚不是说过了吗？我是来取回它的，因为我们集团最近刚刚发现在设计上出现了一些瑕疵，为了避免客户在使用过程中出现意外，所以考虑召回这台METAL GEAR，进行维修处理后再送回。"OCELOT的话让在场所有人都吃惊不已。SNAKE更是觉得有些犯晕。

"那你和SOLIDUS怎么从来没有告诉我这些？"格鲁科维奇有些难以置信。

"你只是问我们这艘船上是否有METAL GEAR，并没有问其他的啊？"

"你们这些美国骗子！"格鲁科维奇感到无比的愤怒，一把推开黑人军官，举枪对准OCELOT……

"啪——啪——啪——"

三声清脆的枪响过后，格鲁科维奇疑惑的望着OCELOT，摸摸身上发现并没有弹孔。

"扑通！"黑人军官一脸委屈的倒在了地上，"我这是招谁惹谁了……"

"他奶奶的熊！久疏战场让我也失去了准头！"OCELOT无奈的叹了口气，"上校，快和你的女儿离开吧，下次可没有这么好的运气了。"

"天啊！这样的结果要我如何回去面对江东父老？！"格鲁科维奇仰天长啸一声，"二十年后，老子又是一条好汉！"随即饮弹自尽。

SNAKE觉得时不我待，立即冲上前，用枪指住OCELOT。

"OCELOT！"

"你果然出现在这里，SOLID！"

"LIQUID在哪儿？快告诉我！"

"LIQUID？哼……"OCELOT蔑笑一声，抬起自己的右手。"他就在这里！"OCELOT突然露出十分痛苦的表情，但是马上就恢复了正常。

"好久不见了，我的兄弟！"OCELOT突然用LIQUID的嗓音说起话来。

"LIQUID？！"

"对，就是我，我现在借助这条手臂和OCELOT活在一体！"

"什么？！你们这两个BL……"SNAKE吃惊不小，"我的MERYL在哪儿？"

"MERYL？她几年前就已经离开我了，鬼知道那个婆娘野到哪里去了？"'LIQUID'显得很不屑一顾，"我的兄弟，还是让我好好地给你展示一下这个巨型两足步行灭火机的厉害之处吧！"'LIQUID'跳入了METAL GEAR中，启动了这台"巨型两足步行灭火机"，巨大的动力居然使得整个船体剧烈的晃动起来。

那群无所适从的士兵一时不知该如何是好，一部分夺路而逃，一部分举起手中的武器向METAL GEAR进行射击，但是一般的武器对这个机器怪兽来说根本如同搔痒。METAL GEAR伸腿一脚踢破船体舱壁，大量的海水喷涌而入。

"LIQUID，你疯了，想搞沉这艘船吗？"SNAKE惊讶的看着这一切。

"不，我只是想让你看看这个灭火机的厉害！"

METAL GEAR将头部扎入水中，吸起大量的海水，然后张开头部，将吸入的海水用超高压射出！其强度足以将船体一切为二！更多的海水瞬间淹没了整个船舱！

"就是这样！'爱国者'的东西真是不错！"'LIQUID'得意洋洋。

"LIQUID！你这个混蛋……"话音未落，SNAKE和剩下的士兵被激流的水卷入了波涛之中。

'LIQUID'操纵着METAL GEAR纵入水中，消失在深邃的大海里。

身首异处的探索号沉没在大海中，巨大的旋涡将一切都卷入深深的海底……

"SNAKE！SNAKE！S——N——A——K——E！"OTACON对着CODEC绝望的呼喊……

End

另一边，正在游向不明处的METAL GEAR中，'LIQUID'似乎已经恢复为OCELOT。

"是的，一切都在计划中……"

"是的，我编的瞎话他们都相信了，没人知道METAL GEAR到底是什么……"

"是的，关于SNAKE出丑的照片我们都拍下了，那部CYPHER的确管用……"

"是的，新闻界我已经联系好了，一切都赖在SNAKE头上，明天请您看报纸的头条吧……"

"是的，没问题，总统先生……"

End?

"OTACON，你听到了吗？"

"SNAKE！你还活着，太好了！你在哪里？"

"这个就先别问了，你看了报纸了吗？"

"是的……我看了，纯属故意栽赃陷害，而且我不能相信METAL GEAR竟是一台灭火机……"

"……嗯……我觉得其中还有更大的阴谋，不过看来我是暂时不能继续出场了……必须要找个能接替我的人。"

"这样啊……太好……不……太遗憾了……"

"对了，OTACON，还有件事情我要提醒一下你。"

"说吧，什么事情？"

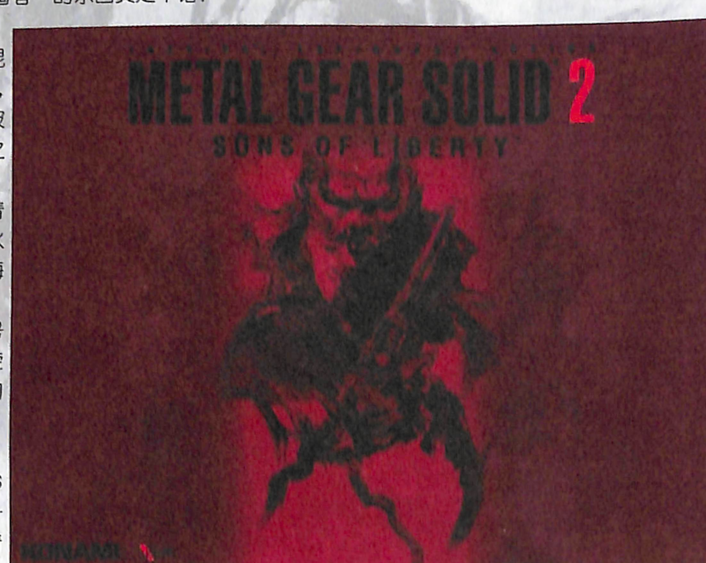
"……你……什么时候把你的妹妹介绍给我？"

"……"

"别想耍赖，这可是你亲自答应我的！"

"……您所呼叫的用户已关机，请您改用其他方式联系……"

"OTACON！！！"



漂泊的故事

文：苏芳 ovelia random

身体不过是一个灵魂的躯壳，一个屈从于灵魂的傀儡。

你看，身体并不是永恒存在的，因此，它要依靠他人的膏血为生，以免自己被变回尘埃的原形。

所以，灵魂之间要互相欺骗、蔑视和杀戮。

A.J. DURAI

第一章 任务的开始

阴霾的天空，电闪雷鸣的夜晚，空气中飘荡着令人不安的分子，时时令人的心压抑不已。是什么让一个普通的雨夜变得使人窒息；是什么让邪恶的种子在人们心中发芽；又是什么，让放浪者的传说，诞生。

震耳的雷声，丝毫没有打破这屋子里沉闷的气氛。昏黄的灯光下，可以看到一张长长的方桌，桌边坐着三个人。

凌晨 0:24 ·室内·VKP 总部·夜晚

"从Mullenkamp教团占领公爵官邸到现在已经6个小时了。他和他的同党挟持着公爵的家人及仆人作为人质。现在官邸仍然被他们占领着。"一个较老的VKP官员拿食指叩着长长的桌子。在他对面坐着的是一个手上夹着烟的女性官员，而中间坐着的，是一个中年官员。远处的墙角里，似乎还站着一个人。

"他们这样做有什么目的？"墙角里站着的人发话了，他显然不是官员的身分。

"那混蛋提出了两个要求：一是释放他们被拘捕的成员，二是要求Batista主教退位。"说话的是那个中年官员。

"不过，他们在法律范围内的宗教自由是受到保护的。我们得用些什么借口才能拘捕他们？"墙角里的人继续发问，他的发型有些特别，双肘戴着标有十字的护盾，强壮的身体，让人不由地想到他或许是专职杀手或政府的密探。

"我们什么籍口都不需要！Mullenkamp简直就是一群在宗教外衣掩护下的流氓！我们认定了他们要为圣诞期间，企图谋害国王未遂的事件负责！"女性官员抽了口烟，终于开口了。

"也就是说，VKP不会施放他们的成员了？"发问的仍然是那个强壮的男人。

老年官员猛地一敲桌子："当然不！你知不知道，有多少探员献出了宝贵的生命——都是因为那些什么'宗教自由'！把自由送给那些狗杂种们，他们却恩将仇报，反咬你一口！可是议会的态度却犹疑……"

中年官员向女性官员对视了一眼，打断了老年官员的话："别把那些气话都录进去。"

"是，大人。"中年官员背后不知是谁作出了回答。黑暗的房间里，究竟还藏着多少秘密……

"宗教上的纠纷跟我们有什么关系？为什么把我们也牵连在内了？"靠着墙角的男人继续问道。

中年官员犹豫了一下，这时他背后传来的声音，回答了这个问题："经过调查我们发现，Mullenkamp的经济后台就是公爵本人，"这看不见的人引起了发问者的注意，"事实上，假如没有公爵的英雄行为，Valendia现在可能仍然在内战阴云的笼罩之下。他在暗处掌握了大权，即使现在他名义上是退休了，可他对议会的操纵却依然没有减弱的迹象。"一道闪电划过长空，中年官员的背后赫然站立着几个高大的黑影，似乎个个都穿着厚重的铠甲，随时待命。

"我们一直都在观察着他的情况，现在时机已经成熟，是行动的时候了。"其中一个黑影说。

"此外，"中年官员握着双手，冷冷地发话了，"我们必须查清楚，为什么主教在未经批准的情况下，就把'红刃'派往现场。下面，由Heldricht解释一下作战方案。"

"你现在马上前往Graylands。"女性官员Heldricht对墙角边的强壮男人说，"在马车上，有一份公爵官邸的地图。我已提前派了一位探员，当你到达的时候，她就会和你会合。"

"……她？"墙角边的男人松开了交叉的双臂，带着疑惑的语气重复了一次。

"Callo Merlose。"Heldricht说出了她派出的探员的名字。

VKP，全称Valendia治安维持骑士团（Valendia Knights of the Peace），是一个直属于Valendia国家议会的组织。组织的成员们为了国家的和平而日夜不停地工作。他们被分成不同的班别，而其中Ashley所属的重犯罪者处理班（Riskbreaker）的任务则更为艰巨，他们要执行的任务都是极高性命危险的，关系到整个社会的安全，或是涉及到重要的国家机密。

凌晨 1:58 ·室外·Bardorba 公爵官邸外·夜晚

这里是一幢城堡般的建筑物，也就是VKP官员提到的"公爵"的官邸。此时已经是深夜，四周静悄悄地，只有草地上的脚步声告诉了我们，将有什么事情要发生了。一个身穿黑上衣，右肘戴护盾的女人从树林里走了出来，静静地看着远处。

"我猜你就是Ashley吧？"女人身后的树林里又传出了脚步声，她回过头，身后出现的就是那个在VKP总部的强壮的男人，"我叫Callo Merlose，是你的搭档。叫我Cal就行了，路上还好吧。"自称Callo Merlose的女人走上前去。

出乎意料的是，被叫做Ashley的男人却根本没看Merlose一眼，径直走向前方注视着远方的公爵官邸："官邸里面有多少人？"

Merlose跟上前去："据探子来报有十多人。当然，我们还发现Sydney的踪迹，所以可能里面还会有不少人。"

"人质呢？"

"包括公爵的家人以及仆人们，一共34名。令人欣慰的是，公爵本人当时正在外出当中。"

"公爵本人没有被挟持？"Ashley终于转身看了给了他的搭档第一个正眼。

"没有。"Merlose左手托着右肘，显然对这位搭档的风格有些不满。

"骑士团的动静呢？"

"我们还要继续观察下去。里面人质的被挟持，使得直接行动变得鲁莽而且危险。我们只能趁与Sydney谈判的时候，暗中做好战斗的准备——"

猛然间远处玻璃碎裂的声音划破了长空，Merlose和Ashley的脸被映红了，只看见公爵官邸的屋内火光熊熊，并不时发出惨叫的声音。

"怎么回事？"

"看起来，骑士团的围攻已经开始了。"

"我们并没有让他们这么做！这简直是对我们的领导权的公然挑衅！"

"……也许，他们是被迫的？"Ashley脸上依然是镇定的表情，他停了一下，突然迈开大步向前走去。

"等等！你去哪儿？"

Ashley头也不回地说："骑士团的到来，打乱了我们的计划。"





“那太危险了！我们要等待援军的到来！”

“援军？”Ashley侧头瞥了Merlose一眼：“我就是援军。”

漆黑的树林里，只剩下Merlose呆呆地站在那里，看着向公爵府直冲去的Ashley，不知如何是好。

教皇的手下的圣印骑士团，又名“红刃”（The Crimson Blades），领头人叫做“Guildenstern”，在Mullenkamp突入公爵府之后，教皇也派出了他的骑士，向着公爵府的方向进发。骑士团在Valendia境内是一个相对独立的军事团体，在政治上与议会对立，在宗教上，则与他们要歼灭的敌人——Mullenkamp教团严重对立。骑士团这次的任务是要消灭被他们认为是异教徒的，由Sydney率领的Mullenkamp势力。

凌晨2:32，原本黑漆漆的天空被照耀得分外刺眼，仿佛火焰正在云层里熊熊地燃烧。不论从什么地方都能看到，附近最高的建筑——Bardorba公爵官邸，从它的窗子里不断地冒着红光和黑烟，掺杂着让人难以看透的恐怖，直冲向云霄。

从官邸的西面，一条黑影迅速地逼近，是Ashley。跟着破空的狂风，踩着雨滴的节奏，幽灵般地来到了官邸外墙的门前，抬头仰望高耸入云的城堡，只听得轰耳的雷鸣声中不时夹杂着异教徒的惨叫。Ashley从腰间拔出单手刀Fandango，手起刀落，闸门轰然砸下，遮住了在雨雾中他远去的身影。

庞大的公爵府不知有多少个房间和走廊，从一个小小的窗户里，传出了两个人的对话。

“发现Sydney的踪迹没有？”

“还没有，大人。”

一个穿着不俗的高阶骑士听了手下的汇报之后，从身边的异教徒的尸体上拔下了自己的长剑，“马上把人分成两批，一批去灭火，另一批就去把那些异教徒消灭掉！”

“我马上去办，大人。”低阶骑士快步离去了。

高阶骑士缓步走到窗前，凝望着远方，自言自语：“你究竟在哪里，Sydney……”

就在这短暂的时间里，Ashley已经移动到了官邸大楼的正门广场，隐藏在一堆盖着遮雨布的箱子后面。

“给他们一点颜色看看！在房间里点火，把那些人质统统杀掉！”一个高大男人下了命令之后，转身进了楼里，留下两个教徒。

“我们得趁‘红刃’来到之前快点行动！”

“是！快点搞定，我们就可以快点走了。”

两个教徒商议着准备离开。Ashley微微一侧想起身跟上，却误碰了遮雨布，一个放置不稳的小箱子“咚”地一声掉进了积水里。

“什么人！”两个教徒闻声立刻转身。Ashley缓缓地站起来，不慌不忙地抽出了腰间的Fandango……

“我跟你说，Sydney！敌人很快就会来到的！”

“少在我面前发脾气！难道你想我们来到这儿却空手而归？”官邸内一楼大厅的门被一下推开，震得长廊回音不断，几个教徒慌张地从里面奔了出来，身后传来那个名为Sydney之人的声音：“还不快点去搜！”门又被砰地一声关上了。从长廊角落的一尊雕塑后面无声无息地闪出一个影子，透过门缝观察着里面的动静。

“该死的公爵！他把那东西藏在那里了？”这声音的主人显然就是那个Sydney，瘦长的身材，金色的披肩发，上身赤裸，下身穿着金属的靴子和皮裙般的东西，他由肩至手都裹着一层金属外壳，尤其是金属的手指，碰在一起丁当作响，而最奇特的，是他的背后有一个大大的纹身。

“你肯定是公爵吗？那该死的东西，究竟存不存在？”回答他的是刚才门外的那个高大男人。

“你怀疑我？”Sydney突然转身直盯着对方的眼睛，“Hardin，你怀疑我的能力吗？”

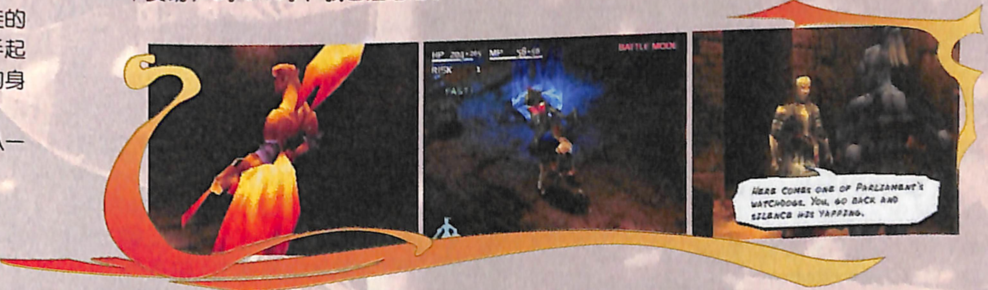
被称为Hardin的人顿时显得十分慌张：“原……原谅我！我没有……但是，Sydney！我们再这样的话就会走投无路的了！”

Hardin虽然头脑简单，但他说的也的确是事实。Sydney考虑了一下：“那就这样，把那个小孩给我带来这儿！”

Hardin点点头，大步从侧门离开了房间。

Hydney转身走向一旁的桌子，桌上放着一把长剑。同时，大厅的正门被那个黑影悄悄地推开了。

“不要动，Sydney！我已经瞄准了你的心脏！”黑影从门后闪了出来，手持自动弓的Ashley正赫然站在Sydney身后。



Sydney缩回了正准备取剑的手，把双手高举，缓缓地转身看着这个比他强壮得多的男人，微笑着说：“你不是骑士团的，是吗？”

Ashley没有回答，边举着弓靠近Sydney，把一捆绳子扔到了Sydney脚边：“把双腿用这条绳子子绑起来。”

“啊，原来是个Riskbreaker……一只看门狗！”Sydney带有挑逗的口气，实在不像是个处于劣势的人说出的话，而他却丝毫没有动那根绳子，反而缓步向桌子边退去。

Ashley有些不耐烦了：“你没听见我说话吗？绑起你的腿，现在！”

Sydney的嘴角向上微微一翘：“这转折点还真是不妙……”就在这时候，他突然作出了一个几乎是自杀的举动——转身抄起桌上的长剑向Ashley冲过去！

Ashley对眼前的突变丝毫没有异样的反应，冷静地一箭射出，精准地插在sydney的左胸，sydney应声倒地。

Ashley面无表情地走到Sydney的旁边，伸出手指探他的鼻息。突然大厅的侧门“咣当”一声开了，只见Hardin右手夹着一个小孩出现在Ashley眼前。

“Sydney！”Hardin看见眼前的情势知道不好了，快步向Ashley冲过来。而Ashley的表情依旧没有丝毫变化，身体机械地一弹而起，正准备再展开一场厮杀，忽然眼前一黑，身体随着身后的一下猛击砸在了地板上。“你的对手……是我。”

Ashley面向地板睁大了眼睛，不敢相信身后发生的事情居然是真的，他镇定了一下，猛地回头，只看见刚才躺在地上的sydney直挺挺地站在自己的背后，左胸上还插着那支木箭，鲜血还在滴答着落到地板上。

“Hardin……快去……去……Lea Monde……”

Hardin知道自己的伙伴已经掌握了这里的形势，点点头，夹着那个孩子走出了屋子。

“站住！”Ashley双手一撑准备起身去追Hardin，忽感到背后冷风袭来，向左一避，Sydney的长剑已经从刚才他头颅所在的位置穿过，砸得地板上火花四溅，Ashley双脚一弹刚刚站起，Sydney又是长剑横扫，Ashley立即上身后仰退后三步，才有机会站稳脚跟，拔出自己的Fandango，和Sydney面对面地站在大厅里。

“死而复生，这似乎是传说里才有的东西吧。”

Sydney没有回答，放下了长剑，右手抓住那根穿透自己左胸的木箭，一用力，只听“扑”地一大口鲜血从他嘴里吐出，那根沾满血污的木棍掉到了地上。Sydney单腿跪地，边咽着血边说：“那么……我来教你……尊重一下传说吧……Riskbreaker……”他头向天花板一仰，用嘶哑的声音大喊：“D'Tok！”

就在这时候，一条飞龙突然从天花板落下地面，着地的时候，连地板都颤动起来。飞龙的身体插满了剑，它摇晃着头，目标瞄准了Ashley……捂着胸口的Sydney站了起来，断断续续地对Ashley说了最后一句话：“对不起……我没有时间……陪你……玩……”然后缓缓地走向窗口，纵身一跳，被飞龙挡住去路的Ashley无可奈何地望着Sydney跳下去。就在这时，飞龙从嘴里喷出白烟，Ashley知道强劲的对手正摆在他的眼前……

打败飞龙之后，随着一声奇怪的嘶喊，飞龙化成了灰烬，随风而去。松了一口气的Ashley走向已经破碎的窗口，沐浴着清晨初升的阳光。窗外一群鸟飞过，Ashley望着它们，喃喃道，“Lea Monde……”

Lea Monde，一个神秘的名字。

清晨时分·公爵行宫的寝室

从窗外望去，隐约可以看到在清晨的天色之下的公爵府，显得格外引人注目。一位脸色有点苍白，

看来身体已经很虚弱，可仍然充满了贵族气息的老人坐在床上，对身边侍候的仆人和参谋说：“就是说，昨天晚上来的，不是政府的军队，而是主教的了？”

他就是Bardorba公爵大人。历史记载，他是结束内战的功臣之一，曾经是元老院最有权威的成员，后来因为健康问题而退居幕后，然而他在议会依然有非常大的影响力。有传言公爵与Mullenkamp教团有密切联系，是历史的操纵者，对这一点他坚决予以否认。

沉默了一下，室外又是雷鸣电闪。

“它是我生命的全部……我的希望。如果有什么不测发生在他身上……”

“祝随心所愿，大人。”说完之后半跪着的人站起来，我们可以清楚地看到他上衣胸前的十字架形状的裂口。他离开之后，公爵的目光移到墙上的全家福。

全家福中的小男孩，难道就是公爵所说的Joshua吗？

外面的雨开始大了，仆人们把窗子都关上了。



可是本次Graylands事件中，公爵并不在公爵府，而是在自己的行宫，这是巧合，还是有意而为之呢？

时间已经是清晨5：38，从公爵疲惫的神情看来，他已是一夜没合眼了。

这时候，一副深沉而略带奸险的声音从对面传出来：“是由Guildenstern率领的圣印骑士团，大人。”这声音是从一个半跪着面朝公爵的人那里传出来的，从他的声音和姿态可以看出，他已是战场上的老手，而且阴险狡诈。

公爵身旁的参谋说话了：“圣印骑士团——一支直属于主教的军队。”半跪着的人继续说：“为了追赶Sydney，它已经打着人马向Lea Monde方向进发了。”

公爵想了一下，作出了回应：“……我知道。快去派手下伪装成骑士……到官邸去纵火。”两个参谋面面相觑，其中一位提出了疑问：“放火，大人？”

“那该死的Sydney，竟然把飞龙都用上了。我们要毁尸灭迹，不能给世人留下证据！”公爵的呼吸一顿一顿的，右拳轻轻的拍打着手中的书，显然已经不耐烦了，可是参谋们还是继续问下去：“可是，那些人质……那都是您的家人啊！”

公爵终于发火了：“没关系！烧掉吧，把房子都连根烧掉吧！”天公似乎也被激怒了，外头顿时雷鸣电闪。

那位参谋还是知趣的，快步离开了公爵的寝室。

“议会的反应呢？”公爵继续问下去。“VKP已经派出一支小分队去处理这件事了。”那个半跪着的人回答的时候，他嘴唇边的一块黄色的异物也随之颤动。公爵听到了VKP这个名字，露出了不屑的神情：“Riskbreaker……又是那帮蠢材！”

“您的意见呢，大人？”“Lea Monde是属于你的。不要让任何活口逃出去！去那里对付Sydney和骑士团的人吧。”

“议会呢？”公爵轻描淡写地回答：“我自有应对之策……放心，他们不会麻烦到你身上的。”

“那么，您的儿子Joshua呢？”公爵在这时候

“难道，我真的老了，要衰败凋零下去吗？”公爵发出了一声叹息。

中午11：42·Lea Monde外围

Lea Monde是一座有两千年历史的海边要塞。那座矗立在城镇中央的大圣堂，是Lea Monde坚强不屈的精神的象征。它还是上古时候虔诚的教士St. Iocus的圣地。Lea Monde在其最繁荣的时刻，曾经有超过5000人居住，但是，在25年前，一场大地震，使得Lea Monde的历史走到了尽头。

可是在哨站里面，Merlose却看见了最血腥的场景：只见地上，椅子上，有数具尸体在那儿躺着，很明显是被骑士团的刀剑砍死的，鲜血流了一地，状况异常恐怖。很明显，她来晚了。Ashley从地下走出来，对站在出口的Merlose说：“……怎么样？

“两具哨兵的尸体……是被谋杀的。”

“呃……只能从这儿进城吗？”

Ashley走出来，和Merlose一起望着地道深处“地上有一条大裂谷，我们不能从地上进去。“从水路呢？”

他们把目光投向了被水道阻隔的Lea Monde主城。“也不行。当年地震时，浮上水面的暗礁使水流在那儿形成的暗涌……太危险了。你应该知道，我们派人进去调查，发现这里就是异教徒的大本营。没有人能够回来。”

“不过，我敢打赌，他们的死，不是由于这个原因……”

“当然。它们是被人杀死的……下面的情况如何？”

“自己下来看一看吧……”Merlose于是就跟着Ashley，一起走下地道。

在地道内部，他们发现了两句低阶骑士的尸体，还发现了大量贮藏的红酒：“……这是什么？”

“那正是我要找到的东西。这里的高度设防确实很适合作为酒窖呢。”

Merlose一边检查尸体一边对Ashley说：“哦？Lea Monde出产的佳酿曾经是全Valendia最好的。可自从停产后，剩下的收藏，价格一直居高不下。”突然一阵响声传到Merlose的耳中，她赶紧向声音的方向望去，只见Ashley缓缓地把通往酒窖深处的闸门打开了。

Ashley望着门里面。“我找到的酒就都当作是你的。”

Merlose听出了言外之意，对Ashley的决定有些不解：“你打算自己一个人去？”

“一个没有战斗经验的同伴只会为我带来麻烦。”

Merlose一时语塞。

“告诉我一些你知道的Sydney的情况吧。”

Merlose于是就开始向他解释：“Sydney Losstarot，Mullenkamp教团的首领，他的真名和年龄未知，是末世中许许多多的自称先知的狂人的其中一位。”

“那为什么一个普通的教团，会犯下这样严重的罪行呢？”

“我不知道主教的看法，但是VKP认为，它不是什么先知——实际上，他暗中与Bardorba公爵有很紧密的关系。也就是说，宗教不过是他们的伪装。”

“也许，这次事件就是公爵与教团双方矛盾激化的标志？抑或是教会的政治迫害？”

Merlose向着另一边走去，墙上的灯光忽明忽暗。

“在这个年代，也许有很多自称为先知的人物，但是，Sydney总有点……与众不同。他预言的事情，没有一件是不能灵验的，那些拜倒在他的演说下的人——那几乎像是吟唱歌谣似的，充满煽动性的演说——都这么说：“他简直是个奇迹。”

Ashley一阵沉默。

“无论怎么说，他总是有一种神奇的力量。他能猜出他见过的人的过去。他甚至通晓读心之术……所以有人说，他的魅力大得能使他的追随者死心塌地追随他……”

此时Ashley似乎对Merlose冗长的叙述有些不耐烦了，抛下一句“你好像对他很了解哦”之后便径直往酒窖深处走去。“Ashley！”Merlose想喊住他。

Ashley转过身，向Merlose做最后的交代：“如果我明天晚上还没回来就通知总部，好吗？”然后随着一阵“哐啷”的声音，门自动地被关上了，只留下了Merlose在门外。

Merlose正准备着从楼梯返回地面，抬头一望……Sydney已经在楼梯顶端等着她了。

“根据生还者的供词所述，Ashley Riot是在中午之前出发前往Lea Monde的。不过，口供中的叙述含糊不清，我们不能否认发生差错的可能性。不过口供肯定了进入Lea Monde的通道只有一条这个事实，所以官方认为口供中所属情况是真有其事。

我们派人去观察通向Lea Monde的矿坑的情况，结果一去不返。在入口，我们发现了两具骑士的尸体。

我们的人是被“红刃”杀死的，但是骑士身上的伤痕告诉我们，他们是自杀而死的。现在我们已经把尸体，带回验尸间，专家们正在对它们进行化

验。"（摘自：Graylands事变调查报告，第3章14节）

Ashley走进酒窖内部，看着一派木做的大酒桶："啊，上好的葡萄酒——"

就在这时候，整个地道都震动起来，天花板上有碎石脱落，过了一会儿，震动才平静了下来。

Ashley松了一口气"……幸好没有被活埋呢。"这是他才注意到，周围传来的一阵阵低沉而巨大地风声，像是怪物的惨叫声一样。

"确实是一股神奇的力量啊……"



第二章 遁入黑暗

Ashley在酒窖中的某一个房间遇上了两名低阶骑士，他立即找到一个角落藏起来，偷听他们的对话。

其中一人要推开一扇门，却被一阵雷电击中了，立刻把手缩了回来。楼上的一人走下楼梯问道："怎么样？门能开吗？"

"不行，连碰一下手都会被弹回来！"

"这是什么回事？刚才还好好的怎么就给锁上的？"

"这不是用锁锁上的……这一定是给咒文锁住的！"

"那是谁锁的？是有人在里面吗？"

"我怎么知道……我们不是被困在这儿了吧！"

"我们派去的那些人呢？"

"影子都没一个。"

"我们难道还有时间在这儿游荡吗？"

"镇静点，老兄！……喂，快点过来看看！"于是他们就向楼上的房间走去了，还不时传出"这是什么？"的声音。

Ashley听完之后不禁发出了疑问："咒文？"于是他便尾随着这两人走进了楼上的房间。

"这难道也是咒文的力量吗？"

"天呀！我随人经常听人说……但是这……"两个骑士的谈话间带着惊讶和不相信的语气，Ashley定睛一看才知道。

他们正在谈论的是正漂浮在空中来回移动的一块漂浮石。Ashley尽管已经是身经百战，可面对此情此景仍然觉得很怪异。

"这算什么！公爵官邸不也发现了一条什么……'龙'吗！"

"这么说，那条龙肯定也离这儿不远的……"

"不知道Guildenstern他们怎么样了。"

"不用担心，他们怎么会有事？"

"想一想！我们在城市的入口就已经看到这样的怪事了，那城里面会有什么？"

"你真是幼稚到家了，老兄！我们的上司怎么会不知道怎么解决？也许那些只是障眼法罢了，嗯？"

"我们要做的是把Mullenkamp的混蛋消灭掉，而且……"话没说完，被另一人接过话茬了。

"保护Lea Monde的'神话'！"

"我听说过一个谣言，说Guildenstern也会使用魔法……"

"你这混蛋！"也许是前面的话犯了禁忌，其中一人显得有些过激，"我们——上帝的忠实信徒——真正的圣印骑士，对这些歪门邪道从来是不屑一顾的！"

"这只是一个谣言罢了，兄弟……但是，如果Sydney真的是魔鬼的追随者的话，我说对他以毒攻毒也是没有问题的！"

"我说应该让上帝做我们的挡箭牌！"

"可我只看见那些蒙着你的眼睛的屏障呢。不管是什么，我只相信我所看见的，而现在……我看见的，是魔法，是巫术。"

"……那你就去学呗！我保证如果你能用魔法，大母猪也会飞了呢！"

"是是是，不过，有了魔法，再肥的母猪都可以快过最快的鹰——如果你相信那些所谓传说者说的话。"

"你是说，有了一本咒文书？"

"你甚至可以使石头像一块云一样浮起来呢……"

就在Ashley出神地听着他们谈话的一瞬间，他突然感到自己的周围有人的存在，于是不由自主地往旁边忘了一眼。

他见到了一个熟悉的小孩身影……是谁呢？他一时想不起来，可过了一会儿，小孩的阴影就消失了。Ashley被吓得出了一身冷汗，碰到了墙边，发出了一阵响声，惊动了本来还在争论的骑士，于是他们便向着Ashley的方向一步步进逼。Ashley抽出武器，他知道这场战斗在所难免了。

打败了两名骑士之后，Ashley继续往酒窖的深处走去。一路上陆续出现了大大小小的地震，这是一种什么样的预兆呢？

这时在另一个房间，另外两名低阶骑士正接受一位看上去级别很高的长官的命令。"那边来了只议会的看门狗。你们去那边把他搞定吧。"

两名低阶骑士听到命令之后感到不解："议会的……看门狗？"

"VKP的人。你们会听从指令的，是吗？VKP是你们的敌人。快点去！"

"是，大人！"虽然不明所以，可是上级的命令不可违抗，他们还是离开了。这时候，那位长官转过身子，从另一边的门离开……原来是Sydney假扮的。他的动机又是什么呢？

Ashley又推开了另一扇门，突然感到地板有规律的颤动，他定睛一看，才知道又一强敌——米诺牛出现在他面前了。

击败了米诺牛，得到了打开刚才被封住的门所必需的刻印之后，Ashley准备按原路返回，可正要开门的时候突然听到了一阵金属的刮擦声。Ashley猜到是谁了，于是转过头来大喊一声："Sydney！"

Sydney放下正在拍掌的手，说："原来这就是所谓的'危机化解者'（Riskbreaker）了。一般人都把'知识'当作是'真理'一样来顶礼膜拜。他们不过是一群生活在恐惧中的可怜的羔羊罢了。但是你却与众不同，永远那么镇静。行动起来永远那么干净利索。好像……好像是没有灵魂的杀人机器一样。你是怎样做到的？形神本该合一，但你却是分离的，就像小孩子与他的理想一般。你的灵魂在哪里？是VKP的训练使你变成这样的吗？还是什么东西蒙住了你的灵魂？

Ashley和Sydney一起来到了一棵大树下，Ashley看见一个三口之家在一棵大树下野餐。那家人里面，父亲的样子跟Ashley几乎一模一样。他的妻子站起来，吻了他一下然后走开了。正当他跟他的儿子说话时，他一转身，发现他的妻子被人用刀杀害了，鲜血染在她的衣裙上。他跳起来，向他的妻子奔去，但正在此时，儿子也被弓箭刺死了，倒在地上。

从幻觉中返回的Ashley痛苦的跪在地上，原来Sydney刚才做的，仅仅是一直在读取Ashley的记忆。这时Sydney停下来说："你杀了你的妻子和儿子……"

Ashley一边摇头一边反驳："……他们是死于堕落的混混之手的，混蛋！"

Sydney的语气此时突然变得异常肯定，甚至有些激动了："你错了。你保护不了你的妻儿，你没有尽到一名骑士，一个丈夫，还有……一名父亲的职责。是你杀死了他们！"

Ashley被激怒了，大喊一声"Sydney！"想冲上前去，Sydney此时却凌空飞起，降落到身后的高台上。



“来捉住我呀，Ashley Riot！反省一下你自己，再去寻找真相吧！”

“你究竟想干什么？”

此时Sydney向着Ashley身后喊：“Hardin！”

Ashley往后一望，只见Merlose被绑起来了，被Hardin带到了门边。

Merlose向Ashley大喊：“不要管我，Ashley！先对付他们再说！”



这时在Ashley背后的Sydney，竟又漂浮起来了：“魔都Lea Monde会宽恕你的罪过的，Ashley。他还会使你的力量——一种在你体内潜伏着的力量——觉醒起来！

“这是我主宰的游戏。我逃跑，你就来追我。如果说我是雄鹿的话，那么你就是猎人了。但是，我这头雄鹿，已经为你设下了圈套……我等着你来接受我的考验呢，‘危机化解者’！”Sydney说完便消失了，而Hardin也趁机带着Merlose离开了。

Ashley按原路返回，用刻印打开了先前被封印的门，继续前进。在路上出现了新情况：他发现有大量的僵尸，由骑士团的低阶骑士变成的僵尸，挡住他的去路。Ashley边打边想：“Sydney，这难道也是你的游戏的一部分吗？”

这时候，在地下教会的某个角落……Sydney在地上划着不知名的神秘图案，Hardin在另外一边用他的先知能力观察着Ashley的行动。

“……只要你不逃跑，你就可以毫发无损的回家。”Sydney对着Merlose说。

“……你究竟想在这儿干什么坏事？”

“不过是画一些图案罢了，敬爱的Merlose小姐。Hardin，你那边怎么样了？”

Hardin一边观察着一边向Sydney报告，语气流露出惊讶的意思：“天呀……他还是人来的吗？他的力量简直可以以一挡十……难道Riskbreaker都是这么强悍的吗？”

Sydney站起来，用很肯定的语气说：“不是这样的。你知道吗？我们的Ashley是一个“容器”。



他不过是摄取他周围的力量据为己有罢了。我一早就估计到这一点。”

“……那怎么办？”

“怎么办？让他继续跟踪我们一会儿吧。”

Hardin的头脑简单的问题又犯了：“这怎么可以，Sydney！骑士们迟早都会占领这个城市，到时候我们怎么对付他们？我们可没有时间玩猫捉老鼠啊！”

Sydney不慌不忙地向Hardin解释：“冷静一下，我的好Hardin。记着，这都是我计划的一部分。”

Hardin更为不解了，他根本没有预料到事情的复杂性：“难道，公爵的背叛，主教的多管闲事……还有那个健壮如泰坦一般的Riskbreaker，都是你精心安排的计划的一部分吗，Sydney？”

说到这里，Sydney的眼睛紧盯着Hardin，显得非常不满。显然他是对自己的部下的理解能力感到失望。Hardin看到之后，烦躁的心情也转变为恐惧，最后终于平静了下来。

“Sydney，原谅我吧。”

“冷静点，Hardin。千万不要这样。”

Sydney转过身子，向Merlose说：“你真是让我佩服，Merlose……关心我们做的事情甚于关心你自己的命运？”

“Sydney，你究竟有什么邪恶的计划？”

“什么？我只是为你的朋友准备一场盛宴罢了。”

这时候，Sydney对着刚才画出来的图案，开始了召唤仪式。

“Gylda-Meuntes-Haatis-Mota-Fehrtes-Ratis-Alpa-Kilmota，黑暗中沉睡的君皇，在无边的夜色里降临人间，给沾染了罪恶的契约以荣誉，把那传说中的圣兽赐给我吧！”

顿时在地上出现了一个用古Kildean文字划出来的魔法阵，空中闪过一阵耀眼的光芒，耀眼得使人睁不开眼。

Merlose在这时候突然发现旁边出现了一个小孩的阴影。

“我一定要帮助我的父亲……”

这不正是公爵府全家福上的那个小孩子吗？那么这个小孩的身份究竟是谁？是Joshua吗？还是另有其人？

第三章 身在Lea Monde

Ashley推开最后一扇门，终于感受到从市中心投射过来的阳光了。他缓缓地从楼梯底部走上去，听着对面钟楼上传来的悦耳的钟声。可是他的任务，才刚刚开始……

这时候，在市中心的一处水边……神官Duane望着对岸，不知道在沉思什么。他身后有两名低阶骑士上前向他报告。

“情况怎么了？”

“一间小工场而已，没什么特别的。”

“我们还是联络不上第三小队。”

Duane对战况感到不满：“牺牲了吗？”

“我……我不能……”这名骑士说话迟疑的语气引起了Duane的注意，他转过身盯着他：“你们有没有检验尸体？”

“大人，对……对不起。”

Duane想了一下，突然右手一使劲，向那位骑士扇了一耳光。

“胆小鬼！你这糊不上墙壁的烂泥！人死不能复生，同伴的死我们不能挽回。恳求命运不要像恶毒的老妇人一样对待我们吧。快点搜！Mullenkamp的鼠穴一定就在附近的什么地方！要连一块石头都不能漏过！”

“是！”低阶骑士赶紧离开去执行任务了。留下Duane在河边沉思。

“我还有事情要做，我不能那么快就离开这个被诅咒的城市的。”

Ashley走了一段路，到了河边，突然发现对岸有一名神官，样子极像刚才的Duane，正在盘问一名靠在墙边，看上去快要死去的Mullenkamp教徒。

“给我老老实实地回答，我就放你一条生路。快说，Sydney现在躲在哪里了？”

教徒虽然已经奄奄一息，可是说的话却仍然斩钉截铁：“少费唇舌吧……你们这班蠢材，妄想黑暗会屈从于你们的指挥吗？”

“你这混蛋，竟这样对我说话！我们可是高级教士，来这里不是为了屈服，我们是来净化这里的灵魂的！”

教徒听到这样的话大为不屑，把唾沫喷到神官的脸上。神官强忍住心中的愤怒，抹掉唾沫之后，先做了一下祈祷，然后……用左手狠狠地抓住教徒的头，一把摔到墙上。

“现在还有时间。祈祷吧……也许上帝会宽恕的，我也会以上帝的名义宽恕你的。”

被摔得头破血流的教徒喃喃了一句“去死吧。”便头一歪，死去了，身体化为虫状物体，随风飘去。

那名神官站了起来，忽然听到了另一个声音，“为黑暗卖命的人统统不能存活下去。”原来正是团长Guildenstern，Sydney先前假扮的那位高级指挥官，圣印骑士团的团长。虽然他的身上充满了贵族气息，可是在国家正义的名义之下，他可以变得极端冷血和残酷。至于先前，他率领的骑士团，

为何在没有接到命令的情况下，参与到了Graylands事件之中，至今仍然是一个谜。

“什么意思？”他旁边传来了一阵听似柔弱实则坚定的女声，她就是神官Samantha。虽然外表柔弱，可是她在战斗中，扮演着一个重要的角色。她的脆弱，实际上存在于她对周围事物的迟疑和恐惧。他和Guildenstern之间的关系颇为暧昧，可以说是他的情人了。

“黑暗是无形且不可见的。它是不速之客，如同瘟疫一般侵入人的身体。被它所感染的都变成了……‘不死’。”

“不死？”

“是的。他们不会死。”

“但是……他确实是死了。化作了尘埃……一点痕迹都没有留下。难道不是吗？”Samantha显然对这一切一无所知。

“死亡的定义是什么？难道只是肉体的消亡吗？当然，那的确是死亡，但是这只是一种表象罢了。只有……灵魂的消亡才是真正的死亡。”很奇怪的是，Guildenstern对这一套了解得很多，让人无法理解，为什么一个正教的重要人物，竟然会相信这些所谓“异教徒”才相信的东西。

“而他们就不是真正的死亡了？”

“即使他们的身体腐烂了，他们的灵魂只能永远地徘徊下去。Lea Monde里的不死的确是死了……不过，那是……不完全之死。”

“不完全之死……”Ashley在对岸静静地探听着，听到这个词的时候，脑中的疑问就更为加深了。为什么在这个地方发生了如此奇怪的事情？

Guildenstern继续说：“他们深陷在灵魂的净罪之路中不能自拔，因此，他们渴求生命的气息。因而他们要寻找那些已经与灵魂脱离的躯体……那些‘行尸走肉’就是这样诞生的。你听见了吗？传说中，那北风的呼号，正是他们无尽的哀鸣！”

“Grissom，召集余下的部队，与Tieger会合，一举铲除Mullenkamp的势力。快去！”Guildenstern向着那位叫Grissom的神官下了命令，于是Grissom便赶紧离开了，现在只剩下Guildenstern和Samantha两人了。

“……我难道也会像他们一样吗？”Samantha的语气中，夹杂着惊恐和不安。Guildenstern不免有些心动，于是一把抱住了她，“不会的。而且……”

“而且？”

“真正的不死已经被发现了。‘不死’啊，亲爱的……”然后，他们就像是仪式般的接吻起来。

“让我们去寻找这个……Sydney。”Samantha说完之后，他们便手挽着手离开了。

这时候Ashley才敢走出躲避之处，“噢，原来主教要寻找的是不死之法……”

“是这样的。不过这可跟你一点关系也没有。”突然传出了另一副成熟男子的声音。神官Duane连同两名低阶骑士，把Ashley包围住了。

“你这VKP派来的屠夫的消失，正好是验证不完全之死的最好例子。”

Ashley击毙了三人之后正想离开，Guildenstern却突然出现在对岸。两人眼盯着眼，现场的空气好像凝固起来了。过了几秒钟，Guildenstern才转身离开。Guildenstern的意图，究竟是什么呢？

Ashley用刚得到的钥匙，打开了通往废坑的通道，当他进入废坑的时候，他并不知道，一个影子正悄悄地跟在了他的后面。

废坑是一个古老而已经废弃的采石场。对于Lea Monde来说，石灰岩一直是外销的重要物资之一。这些废坑已经使用了超过2000年了，造成了现在迷宫似的地下通道。Ashley经过漫长的探索，终于可以离开上层的废坑了，可是突然一阵眩晕，发现自己正在用Merlose的视角看到了Sydney和Hardin，在市中心的某房子内谈话。

“怎么样？看见了些什么？”Sydney问Hardin，然后转向Merlose。

“觉得我们很怪吧？”

“应该是很‘不自然’才对。你们……那是在做……”Merlose虽然觉得不可理解，可是调查员的身份使得她依然保持着冷静的头脑。

Sydney颇不屑地挥一挥食指，表示拒绝回答，然后指着Hardin。

就离开，要不我们只能在地域里暖脚趾了！”

Sydney终于被激怒了，生气地盯着Hardin，“我说过多少遍了，要控制住自己！我跟你说，一切都正常，相信我，Hardin！一切都很正常。我们还是朋友嘛，你和我……不是吗，Hardin？相信我，Hardin。”

Hardin似乎被Sydney的念力击中了，瘫倒在地上：“是的……朋友。”

Sydney一边走回去，一边交待任务：“那就带上Merlose，继续上路。噢，记住，不要太粗鲁对待人呀。”

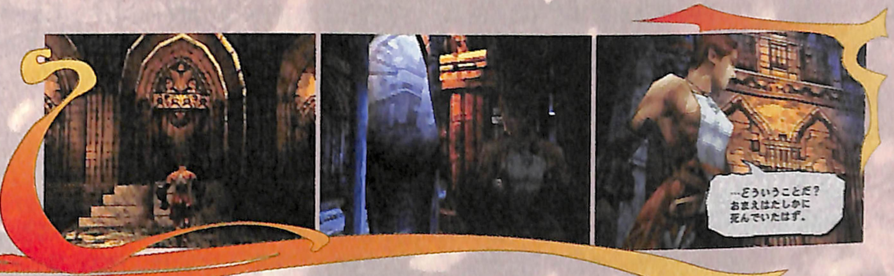
Hardin似乎仍未完全清醒，一边站起来一边说：“那么你打算？”

“我不过是去拜访拜访一下Guildenstern罢了。不要担心，朋友。有麻烦就用刻印把门锁上吧。我们的‘客人’们可要花点时间把它们解开了。”

Sydney已经走到了门边。

“Sydney……”

“……如果我们真的还是朋友，就不要‘逼’到我那么……算了，我不会再犯了，Sydney！”



“……他们分成了三支小队。他们中间有些人受伤了……但是对可以使他们进一步分散的力量就更加警惕了。他们没有我们昨天晚上的敌人那么集中精神了。”

“昨天晚上的都是些精兵良将。现在这些只不过是些跑龙套的罢了。Guildenstern肯定是想在Graylands就把我们抓住的。不过他们可不知道我们消息灵通……”

“这可不算是一场胜利。我们的损失比他们还惨重。他们还切断了我们对怪物的控制，以此来攻击我们。他们迟早会控制大局的，到时我们就必败无疑了！”Hardin开始显得有些担心。

“我们的牺牲太大了……但这不是徒劳的。知道吗，Hardin？”

“他们怎么能控制我们的怪物的？说呀！”

“他们不是都会。会的只有少数人。”

“我们还是能控制怪物的啊？难道有人背叛了？”Hardin更加不安了，一边说话一边作出不耐烦的样子。

Sydney却依然异常冷静：“我可不这么认为。主教很久前就蓄势待发了。20年的观察和等待……”

Hardin看到Sydney若无其事的样子更加不安了：“想一想！他们现在越发的攻势猛烈了！我们的计划已经暴露无遗了！”

“冷静点，Hardin。你要学会如何控制自己。”

“我们失败了，Sydney！失败了！我们得现在

Hardin准备从另一边离开，Merlose却忍不住往Sydney离开的方向望了一眼。

Merlose又看到了在地下教会的时候看到的同样的小孩阴影。“他想去死了……”小孩留下的这一句话，使得Merlose愣住了，直到Hardin催她“这边，快点！”她才清醒过来。

Ashley看完了这一切，离开废坑的时候，他还是不知道，一个阴影正悄悄的紧跟在他的后面。从坑道走出来的Ashley，突然发现Sydney就在他前面！他赶紧躲起来，看见Sydney正走向一扇门。

门的对面，Samantha和Guildenstern正在调查一些雕刻在墙上的东西。

“有什么新发现？”

“一些古代的Kildean文字……太模糊了，几乎读不出来。”

“有什么有价值的信息吗？”

“应该没有。不过……”Guildenstern站起来。

“不过什么？”

“某些地方的雕刻就特别的清楚。”

Samantha也忍不住弯下腰，观察那些雕刻文字：“确实挺诱人的……那些文字是什么意思？”

“这里还有……这里。”

“古代的Kildean……那不就是Mullenkamp的时代吗？”

“呃，确实是这样的。这些文字应该是刻于St. Iocus诞生之前——也就是那个‘魔法师随处可见’的时代的。”

Samantha脸色突然变得闷闷不乐，Guildenstern有些担心，问道：“什么事这么不开心？”

“主教要阻止Mullenkamp的遗迹……还有那些Grimoire……落入坏人的手里，是吗？”

“……当然了，亲爱的。如此强大的力量被Sydney那样的疯子控制住，实在太危险了。”

“我担心Gran Grimoire已经在他的手上了。你的看法呢？”

“不知道。不过可以肯定的是，如果是这样的话，我们就不能像现在那样聊这么久的天了。”

“Gran Grimoire……可是究极的魔法圣典呀。”

“Guildenstern：它只是一本魔法书……或者说，是一纸‘契约’罢了。当然，它是生命之轮转动的原动力。”他们正说着，突然Sydney在门的另一边出现了。

“那么，如果那本‘书’落到了你手中又会怎么样呢？”

Samantha正想抽出腰间的武器，可是被Guildenstern阻止了。

Sydney说：“你可不懂如何驾驭这强大的力量！”

Samantha坚持己见：“那么请问你，为什么这么多年以来一直与公爵藕断丝连？你妄图控制人们……不，是控制神的意志！”

Sydney显然对这一番话不屑一顾：“噢，是这样的吗？用讲话的教条吧人们的心灵扭曲，监视民众的一举一动，从来都是你们教会的所谓意志！你么像捕捉羊羔一样，用空洞的神话和一个已死的神来诱骗人民……”说着说着，Sydney把“枪口”指向了Samantha：“或者，可能你，Samantha，你也是受害者之一呀。一直可怜的羔羊，为了你那所谓的信仰而咩咩的哀号着，好像那就是罂粟花的汁液似的！然而，小心留意你的上帝呀，因为他正是你所害怕的魔鬼！”

Samantha受到侮辱了：“住口！”而Sydney却没有理会，继续说下去：“一种更加甜蜜的信仰，就是那被称作“爱情”的罗网……”接着，Sydney死死地盯着Samantha，想施展读心术，却被Guildenstern喊住了：“小心，Samantha！不要让他的阴谋得逞了！”

“啊，不愧为主教的左右手。你的意志可挺坚定的，Guildenstern。”

“……你以为这里只有你一个牧羊人吗？Sydney！”Guildenstern说完之后突然出现在Sydney的背后，用他的剑狠狠地砍向Sydney。可是Sydney的身手更为敏捷，灵巧地一闪身，避开了Guildenstern的攻击。Guildenstern攻击失败之后又重新回到门的另一边。

“小心你的牧羊杖吧，可不要被它绊倒了哦。”

Sydney说完之后退后两步，然后突然之间消失不见了。Samantha正想去追，被Guildenstern劝住了。

“这是徒劳的。我们得赶快行动才行。”

“该死的杂种！”

“逃吧，Sydney，逃吧。你到头来逃不出我的手掌心。”

第四章 源泉

Ashley经过了阴森恐怖的地下街，来到了一片森林的入口，只见空气中漂浮着一星星，一点点的白光。

“下雪？哦……原来是羽虫。”这里就是所谓的羽虫森林。突然Ashley跪下了，眼前一黑，只见Samantha的背影，然后……

市中心南部某路口处，Samantha正望着一扇门，“那门能开吗？”同行的一位高阶女骑士Neesa问。

“不能……被刻印锁紧了。你那边有什么情况？”

Neesa摇摇头，神情略微有点失望：“那不过是个小工房而已。”

Samantha向Neesa走来，开始询问起分队的战斗情况：“我问的是你的队伍，有什么损失？”

“哦，战斗进行的怎么样，你问的是？这城市基本上已经是我们的了。”

“损失情况呢？”



“60到70人吧。有些是失去了联络……战斗平息后应该就能联系上。”

“随着天色渐暗，怪物的数量也不断的增多……”

Neesa对这一切已经有了心理准备：“这一点我知道。”

“太阳落山后它们就可以事无忌惮地跳出来，四处走动了。”

“难道，你想换一种方式来战斗？”Neesa的这句话的发问方式使得Samantha很不满。“不，才不是这样呢！”

可说完之后，她一时变得语塞：“我……现在这种情况，就算有再多的训练，都会应付不了……”

Neesa便趁机讥讽Samantha：“怎么了，不耐烦了？战争是变革，我们能够做的就是紧跟着它的脚步……”

就在这时候，Guildenstern那深沉的声音响起来了：“控制住自己的恐惧，否则就会被它控制住而不可脱身。”

Samantha呼喊着他的名字：“Romeo……”

Guildenstern说出了些新情况：“Sydney幸运地得到我们要突袭他的消息，而现在他正召唤一群冷血无情的怪物来对付我们。然而，他只懂得召唤，而不知如何对他们发号施令。不久，他那围墙般的防御就一定会被我们摧倒的！”

“一定不能让Sydney得逞……”

“此话不假，Neesa骑士。快些实现你的意愿吧！”

Neesa把拳头放在胸前表示遵命，然后就走开了。

Guildenstern关切地问Samantha：“有什么使你这么烦恼，Samantha？”

Samantha抬起头问：“Sydney究竟想些什么？竟然召唤比他自己的能力高的多的恶灵……简直就是搬起石头砸自己的脚嘛！”接着又陷入了沉思。

“不要想这种事了好吗？”

“不过，他这样做违反了自然的规律……”

Ashley听到这里不禁说了一句“自然的规律？”

可是已经被Guildenstern发现了他在监听，于是一记狠狠的耳光扇到了自己情人的脸上。虽然是自己的情人，可是他仍然毫不手软。Samantha被扇得跪在了地上，嘴角流出了鲜血。

“就是他！那该死的Riskbreaker！”

Ashley抬起头来，奇怪的是他的嘴角也流出了鲜血！这时在他的背后想起了一个声音。“跟那些人的情况很相似……是吗？”

Ashley站起来，不自觉地把身上的武器抽出。站在他身后的，正是那位从公爵行宫出发，一直跟踪着Ashley的人。

“借用他人的耳朵和眼睛……这种洞察力，正是你们的特别之处。每个人都有一个固定的‘频率’，不过只有某些人才可以附身于与自己频率相近的人身上。”

Ashley对面前的这个人一无所知，也不知道他的目的：“不是圣印骑士……那么就是Sydney的人了？”

“真正的先知能附身到任何人身上，而不管他人的“频率”如何。不过，你还没够资格……我的名字叫Rosencrantz。我像你一样，也是Riskbreaker。”

Ashley似乎明白了面前这个叫Rosencrantz的身分，却还有不少的疑问：“这是什么回事？”

“Stewart LeSalt大人派我来辅助你的行动。换句话说，我们将要成为同伴。”

说完Rosencrantz伸出手来想和Ashley握手以示友好，但是Ashley仍然存有戒心。“你应该知道，Riskbreaker从来都是独自行动的，中途改变计划是绝对不明智的选择。”

Rosencrantz把手收了回去，想辩解：“可是你什么都不知道！Lea Monde，Mullenkamp，Sydney……一点也不！”



“难道你就知道啦？”

“当然。VKP 里只有你是被蒙在鼓里的。VKP 和议会已经知道——早就知道——关于“暗之力”以及怪物们的事情。他们不过是守口如瓶罢了。”

“继续。”

“我们本来以为你不会直接从公爵官邸来到这里的，所以他们就把我派来协助你的行动。我比起你原先拿缺乏战斗经验的同伴来说，在困境中的应变能力强多了。”

Ashley 听了 Rosencrantz 的一番叙述之后变得更加不明白了：“你是说，VKP 已经知道暗之力的存在了？”

“当然了，我正是被派去调查的……”Rosencrantz 一边说一边摆手，显得很自豪的样子。

Ashley 转过身，往森林的方向走了几步，望了两眼。

“你应该知道，Lea Monde 是一个‘源泉’。”

“什么？”

“这是一种蕴藏在层接触过暗之力的人——比如说，你——身上的力量。你自己也许意识不到它的存在，但它确实是存在的，而且它能是你拥有超乎常人的力量。换句话说，你现在的力量与暗之力是密不可分的。然而，它是不容易被驯服和控制利用的。因此，议会在城外已经设置了屏障，等待暗之力的上钩……不过，Lea Monde 的暗之力确实有很深的积蓄，因为这里曾是古代女魔法师 Mullenkamp 的圣地。现在，只要有鱼饵，那么“它们”就肯定会来上钩的。”

Ashley 对 Rosencrantz 的理论感到不可理喻：“鱼饵？……不是吧！”

“是真的。25 年前的大地震使得这里成为了尸体的温床。”

说到这里，大地像是听到了 Rosencrantz 的话一样，立即震动起来。

“那哀号着，渴望着的游魂……”

“……Rosencrantz，真的吗？你的话可信性很有怀疑……”

“你在说什么，我的朋友！我说的可都是事实。”

“可是你没有理由让我相信。”

“……需要理由？那得自己去找寻了。”

Ashley 听完后便走进了森林，临走前丢下了一句话：“我们暂时分开，可能要等上一段时间才能会合了。如果你珍惜自己的性命的话，那么最好赶在太阳落山前离开这里吧。”

Rosencrantz 也走进地下街，临走前也丢下了一句话：“如果想找到通过森林的捷径的话，就请跟着羽虫所留下的痕迹前进吧。他们总是会在暗之力最强的地方聚集起来的。”

可是，当 Ashley 走进森林之后，Rosencrantz 又从地下走回来了！很明显 Rosencrantz 并不是真的想帮助 Ashley 的。那么，他的真正目的又是什么呢？

“啊，是你，Rosencrantz！”地下传来了 Grissom 的声音。只见 Grissom 连同两名低阶骑士走了上来。

“好久不见了，Grissom。你脸色看起来还不错。”

“那人到哪儿去了？”

“要穿过森林，他自己说的……难道，你想跟踪他？”

Grissom 转过身，带着复仇的口气向 Rosencrantz 说道：“当然！我一定要为我那被残忍杀害的兄弟报仇！”

“不错，确实是这样……但是小心点，这人可是很强劲的对手。”

Grissom 迟疑了一下，向两名低阶骑士使了使眼色，他们理解后转身向森林深处跑去。“在上帝的庇护下，我们一定能战胜的！”

“你的意思是‘暗之力’的庇护吧。”

“是了，你还待在这儿干什么？我们之间不是说好了吗？混进 Sydney 的内部把那东西找到！时间已经所剩无几了。”

“确实是的。但是……你应该知道，最近 Sydney 看上去总有点什么问题。”

“你说的是，有‘问题’？”

Rosencrantz 伸伸手，有点无奈地向 Grissom 解释道：“我们在他经过的地段都发现了大量的怪物。当然，像我们估计的那样，他还是能游刃有余，应付自如。”

“啊，难道连凶猛的猎狗也变得畏缩不前了吗？”Grissom 似乎有点惊叹于 Sydney 的力量。

“你不会这么愚蠢吧，Grissom。就算是凶猛的猎狗也会小心行事。所以这些怪物……是 Sydney 把它们召唤出来的。”

“那就更好了！Sydney 把酒杯灌满了，最终醉倒的是他自己！”

“怪物正在这座城市里泛滥着，不过看上去，都是由 Sydney 控制着。”

“什么意思？”

“你消息也太不灵通了。Sydney 正在提升暗之力的强度。”

“为什么他要这样做？”Grissom 还想继续问。

“这就是问题之所在了……”

Grissom 问得连自己都觉得有点无趣了，于是便准备走进森林。

“Grissom，跟随羽虫的踪迹走吧。它们会把你带到暗之力聚集的地方去。”

羽虫之森·大自然的呐喊

Ashley 来到了森林中少有的一块大空地，只见 Sydney 和 Grissom 分列左右两旁，互相对峙着，显然先前已经战斗了一回合。Grissom 明显受了重伤，额头、衣服上都沾满了鲜血，却仍然死死的撑着。

“你疯了！你会支持不住而死的！”Sydney 大声劝阻自己的敌人，不要做力所不能及的事情。

“我……也能够召唤，这不是你的特权！Erulkes-Salma-Lion-Smohta-Derdes-Fful-Gend-Gylmota……”已经受了重伤的 Grissom 却仍然想战斗下去，还开始了极度损耗精神力的召唤仪式。

“我已经说过了，你会死的！”

Grissom 并没有理会 Sydney 的警告，继续他的召唤：“从蛰伏中惊醒的黑暗骑士；用鲜血雕刻成的血之雕像……”

一个魔法阵在空中浮现出来。突然从 Grissom 的口中吐出大口大口的鲜血，魔法阵也突然消失了。

“不……不可……”

Grissom 终于扑倒在地，看样子象是死了一样。

Sydney 此时轻蔑地说道：“非常有可能。像你这种人，根本就不配拥有暗之力。时间万物均有其极限，而这，就是你的极限！”然后转过头，望着刚刚赶到的 Ashley。“黑暗已经饥肠辘辘了。它需要的是食物。”

“我们……正在谈论那死去的罪恶，是吗？”突然听到了 Grissom 的声音。他又站起来了！他竟然还能活着！

“从蛰伏中惊醒……的黑暗骑士；用鲜血……雕刻成的……血之雕像……请借用我的身体，之回我满足您的愿望吧！Xylda-Nazam-Sson-Medaya！”他硬是完成了整个召唤仪式。空中的魔法阵闪过一阵耀眼的白光之后，一个暗黑骑士被召唤出来了。

“此感觉……如此力量！它们正在我的身体中川流不息！现在，以我兄弟的名义，我正式宣布你的死刑！”

“……老……老天。”Grissom 被击毙了，可是他的身体并没有化为羽虫。这究竟是为什么呢？

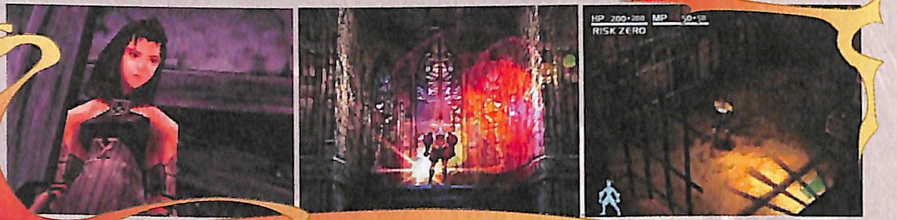
“唔……怎么了，Riskbreaker？你的身上有一阵恶臭。哦，你见过 Rosencrantz 了？”Sydney 走到 Ashley 跟前，若无其事地指桑骂槐。

“他对我说，Lea Monde 是暗之力的‘源泉’。”

Sydney 点了点头，继续问我们的 Ashley：“那你又是怎么认为的？”

“我在一天之内就看到了一辈子都见不完的怪事。”

两人望着 Grissom 的尸体。“那么就是说，你的确承认暗之力的存在，但是你又不相信你说看不



到的事情。黑暗把你的眼睛蒙住了，使你看不到事情的真相。”

“你说的话并没有根据。难道要我去相信，这延续不断的地震是人为的吗？成千上万的居民们，牺牲他们自己的性命，造就了这个‘源泉’。这是谁干的？是议会？还是主教？”

Sydney向着前方望去，眼神非常坚定。“那你为什么不问？”

“去问谁？”

“那些见证人，也就是那些牺牲者。”

Sydney此时背对着Ashley，“真是让我感到佩服。不愧为一名Riskbreaker。或者说……一名训练有素的杀手。”

“你又说什么无聊的话了？”

Sydney转回来，伸出右手，读取Ashley的记忆：“回忆吧，Riskbreaker。回忆……”

他们又回到了那棵树下，又重新目睹了一次杀人惨剧的情景。惟一不同的是，当那女人倒在地上的时候，他们看清楚了杀手的脸。

那正是Ashley的脸。

“什么！？”

“Ashley……这就是事实。”

“不可能！这一定是你制造出来的假象！”

“你怀疑我让你看到的影像？这是从你的记忆中取出来的。VKP把甜蜜的谎言灌输进了你的脑子里。”

“这是假的！”

“假的……一定是假的……”Ashley被刚看到的，从自己记忆中来的事实彻底击倒了。他不愿意去相信这是事实，可这就是自己的记忆呀！

“一名国王护卫队的精英分子的妻儿被杀……一场悲剧。他之后成为了一名Riskbreaker。这真是天大的谎言！如六月落雪一般虚假的谎言！实际上，你是一名精英部队里的刺客和破坏者。你受到了错误的指令，去杀害一个无辜的家庭，但是为了国家和正义，你没有想些什么，还是完成了这个任务。”

Ashley摇摇头，仍然不愿意承认：“以上帝之名起誓，你说的统统都是谎话！”

“VKP看到了把你的罪恶转变成爱国的狂热的机会。他们把你的灵魂扭曲了，Ashley。你的罪恶，被转变成为对那群屠夫们的憎恨。那种憎恨……应该留给你自己才对。”

“假的！绝对是假的！”Ashley继续辩驳下去。

“是吗？那难道你新觉醒的能力就不能证明这一切吗？难道你以为Lea Monde会这么大方吗？你不过是在回忆起你以前的杀人之术罢了。”

“不！”Ashley终于愤怒了，跳起来一拳砸向Sydney，可是Sydney一转移，Ashley又扑了个空。

“记忆究竟是什么东西？人们忘记那些曾经让他们痛苦的回忆……创造新的记忆来自慰……对自己撒谎，使自己相信自己编的谎言。也许是VKP把谎言的烙印打在你的心上，不过……这正是你所需要的。你需要它们把你的罪恶抹掉。”

“你究竟想要什么，Sydney？为什么对我说这样的话？”Ashley一边说着，一边把拳头狠狠地砸到地上。

“真相，Riskbreaker！我不过是让你知道事情的真相。”

“如果那是真相，我就鄙视这所谓的‘真相’！”

“但是你已经开始相信了！我没有说错吧，Ashley？你已经见识到了怪物们的厉害，听到了那已死的和被诅咒的呼号声。难道你不承认这些是事实？难道这些是幻象？你从那女人的眼睛里到看见了些什么，Ashley？”

“……难道你认为你能够看见过去？”

“不是看见，我是‘听见’它。”

“……‘听见’？”

Sydney正要离开。Ashley站起来想喊住他。“等等，Sydney！”

“你想知道真相吗？那就跟着我吧，Ashley Riot。”

第五章 是真是假

Ashley从一扇门后走出来，发现自己来到了一块空地。这里就是Lea Monde坚实防御的一部分——Lea Monde要塞。

突然间他发现了Guildenstern，于是立即躲起来了。Guildenstern走向正蹲下调查古代文字的Samantha。

“这是真的。正像你所说的一样。虽然年代已经很久远，但是每一堵墙上都刻有很明显的Kildean文字。Lea Monde就是被这些雕刻所包围着……为什么会这样？”

Guildenstern向她解释道：“……这是一些咒语。Lea Monde正是被咒语的魔力所包围着。”

Samantha站了起来，看了看周围。Guildenstern继续说：“如果可以的话，在这座城市的每一个角落都可以发现这种文字。这里……2000年来一直就没有改变过。即使是风吹雨打，再加上猛烈的地震，这里仍然没有太大的改变。‘暗之力’在这座城市的中心——大圣堂——聚集着。我已经感觉到它了！整座城市就是一个魔法阵！”

“真是才华横溢！真是一段精彩的推理，大人！在学院里这可以说是最高明的阐述了。”只见Rosencrantz从另一个角落里走出来。Ashley听到声音时楞了一下：他怎么也出现在这儿了？

“什么，难道你已经知道了？”Guildenstern已经听出了Rosencrantz的言下之意：你知道得太少了。

“什么，不是吗？这里就是魔法阵，就是所谓的‘源泉’。那有那本‘书’——你苦苦寻找的——Gran Grimoire……你正站在它的封面上哩。Gran Grimoire正是Lea Monde本身！”

Guildenstern听了这番话之后勃然大怒，眼睛死死盯着Rosencrantz：“为什么不早点说？这可是最无耻的背叛！”

Rosencrantz却向着Guildenstern走过去，脸上带着不屑的神情。Guildenstern想读取Rosencrantz的记忆却毫无反应。“你的记忆抛弃了你！黑暗对我毫无影响……我也记不起我们之间曾经是朋友了。现在我与公爵的关系也是很紧密的。”

“你真的那么不知廉耻？”Guildenstern显然对Rosencrantz的突然背叛感到非常不满。

Rosencrantz仍然若无其事，“这个嘛，我当然知道了……而且我还明白，不能为了这种愚蠢的理由把自己的性命也丢掉呢。”

“你除了出卖朋友之外，什么也不会！你真是令我作呕。”

“我们生活在这沉闷的和平年代，在战场上拚搏以求得高的等级，已经无甚意义了。我们要做的是抓住机遇。同意我的话吗，Guildenstern？毕竟你也在利用我。我是你的‘机遇’，你是知道的。”

Guildenstern迫不得已，只好搬出Rosencrantz的前上司来压人：“你这个庸俗的小人！天生就是一副奴颜婢骨！怪不得LeSalt把你从Riskbreaker中驱逐出去！”

Rosencrantz听到Guildenstern的责骂之后竟然弯下了腰，行了一个鞠躬礼。“这样赞赏我根本不值得！”

Guildenstern终于被Rosencrantz的态度激怒了：“那‘东西’在哪儿？”他迫不及待地问。

“呃……”见到Rosencrantz仍然若无其事的样子，Guildenstern拔剑指向仍然在靠近的Rosencrantz。

“乖乖地说出来，我可不想看到你的尸体躺在这儿发霉呢。”

“你，杀我？我怎样说都曾是Riskbreaker，这是你知道的。”

就在这对峙的紧张时刻，Samantha突然说话了：“这是什么？”只见她的眼睛变成了红色，行动似乎正在受别人的控制，身体渐渐掌握不了平衡了。

“我在哪里了？我看见的是什么？”说完之后Samantha跌坐在地上。

“我还在这里！”她感到了地面的阴凉，似乎已经找回了一点知觉。

“Samantha，是我！”试图唤醒她。

“哪……哪里？你在哪里？”Samantha的听觉

也回来了，四处张望着，可是她的视力仍然没有恢复。

“……他们是连通的。Samantha 和那个人。”Rosencrantz沉默了一下，说出了这背后的真正原因。

Guildenstern 明白了，愤怒地喊：“该死，又是那 Riskbreaker！”

待到 Guildenstern 等人离开之后，Ashley 也准备从那扇门通过，跟踪他们的踪迹。可是门却在另一边被打开了，进来的正是 Rosencrantz 和 Guildenstern。Ashley 连忙退后。

Guildenstern 带着轻蔑的语气说道：“我倒很想知道，Sydney 想给我们这位小小的调查员什么惊喜……不过，现在可没这个时间。Rosencrantz，搞定他。向他展示你的力量，给他见识一下你是怎么是黑暗屈服的！”

“是！”Rosencrantz 似乎很听话地接受了命令，于是 Guildenstern 回到门里面去了。

Rosencrantz 一边坐着热身运动，一边说道：“我们又见面了，Ashley。你可不知道，这么多年来，我多么想跟你较量较量一下。”

“你这是在说什么？”

“我认识你已经很久了。”

此时 Ashley 心中的疑问又加深了一层。

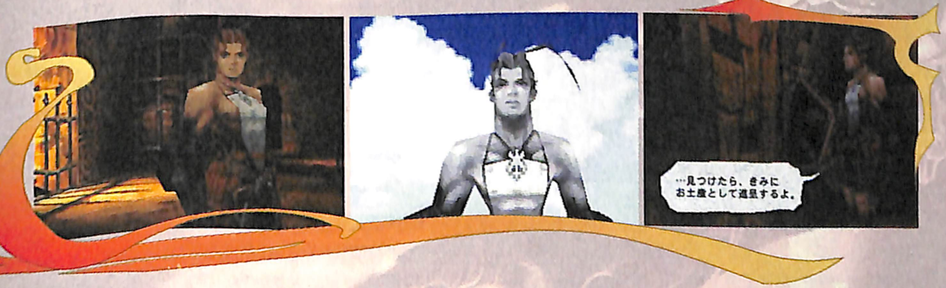
“我就是介绍你做 VKP 跑腿的那人。还有……要不是有你，我可不会像今天那样无所事事，四处游荡。”

Ashley 更为不解：“什么？”

“来吧，让我唤醒你的记忆吧！”Rosencrantz 拿起了武器向Ashley冲去，Ashley也毫不放松，拔出了武器准备战斗……

被击败的Rosencrantz 跪在地上说道：“我屈服了！”

“……真羞耻！你的技能竟然没有被洗掉。”



“什么‘技能’？”Ashley 又开始问了。这一次任务的不可理解之处实在太多了，Ashley已经感到了，自己似乎已经进入了一个精心设计的圈套之中。

“你真的忘记了。我应该给VKP 更多的资金才对……我们曾同在一队里，你和我。”

“哪一队了？你说的是……国王护卫队？”

“‘国王护卫队’？”

Rosencrantz 瘫坐在地上，靠着墙边。“恐怕这又是 VKP 的谎言了。那天……那个温暖的夏日。我在那儿和你一起……”

那个温暖的夏日，在那棵大树下面……

Ashley 和 Rosencrantz 完事之后，看着女人鲜血迸出的尸体。

“真干净利落，太好了，长官！都是一箭穿心……什么？他们不过是平民罢了。”Rosencrantz 面对这一切杀人的惨象似乎无动于衷，反而还觉得很有滋味。Ashley走到了小孩尸体的旁边，跪下调查。

“这不过是他们运气不好罢了，没什么。我们行动的目击者都要被我们‘搞定’。这就是我们的行事准则。他们在这里野餐就是不行，你就是正义之手。我们……我们是正义之手。对于我们的义务来说，一点牺牲算不了什么。”

Ashley 对 Rosencrantz 若无其事的表情和冷血的行径表示了不满：“‘一点’牺牲？”他站起来继续说，““你告诉我，他们为什么要遭杀害！我们为什么要去杀它们！他们不过是无辜的平民……我们的义务不正是去保护他们的吗？”

Ashley想到这里，痛苦得把自己的佩刀丢到一旁，跪下了。

“你脑子进水了？听起来总是像那些食古不化的传教士说的话！”突然一阵眩晕，Ashley倒在地上不省人事了。

“长……长官！出什么事了？”

Ashley痛苦的跪在地上，眼前的情况他完全不能接受。自己是杀人凶手？为了一个莫须有的目的去杀人？

Rosencrantz 在一旁开口了：“也许现在的 Riskbreaker 是法律的守护者，但是这种情况，并不是从来就是这样的……我们从来就是为正义而战斗的勇士，话是这么说，但是这种“正义”，应该说是只为自己国家的利益服务的。我们凌驾于法律之上，我们暗杀议会的敌人，把锋利的刀刃插进别国的内战当中。对人民来说，我们是‘公理和秩序的斗士’，但是在我们的敌人看来，我们不过是议会的走狗罢了。你是一名司令官，其中一位最好的。唯一的缺点就是，你对所谓“正义”的感觉太灵敏了。

VKP可不想让你这样的人才，由于意志的不坚定而流失掉。”

Ashley 反问道：“那么你呢？”

“我自己？我跟你一样，都是被 VKP 选中的。我暗中侦察Lea Monde 时，了解了他们的许多情报。我也交了不少朋友……”

“是主教的人吗？还是 Mullenkamp 的？”

“应该说都有吧。对原来的队伍感到不满的人可不只有你一个。恐吓，偷窃，勒索，无恶不作。我们跟普通的流氓没有什么区别，只不过我们的主子是政府罢了。有些人想忘记这段经历，有些人因此疯了，有些人自杀了。不过，我当然不会这样。我要以其人之道还治其人之身。你应该知道‘其人’是些什么人吧？呃？那些特权阶级，躺在软绵绵的床铺上奴役人民，以为生下来含着银匙就很了不起的人！还有那些自以为精明的，站在贫苦百姓背后的守财奴！”

说到这里，Rosencrantz 把拳头放在胸前。

“不过，人们已经开始觉醒了。现在还有一件事情……”

“Lea Monde？”Ashley 问道。

Rosencrantz 点了一下头。

“主教，VKP，他们都想拥有它的力量。”

Rosencrantz 耸了耸肩：“正确。而现在，惟一的“钥匙“在Sydney的手中……我可不知道，他利用你作为暗之力的容器的动机是什么。不管怎么说，他的死期很快就要到了。”

“难道圣印骑士团要做那肮脏事？”

“那群虔诚的蠢蛋，已经深陷在污物中不能自拔了。”

说到这儿，一阵地震又开始了，似乎这座城市被他们的谈话所惊动了。

“下一次见面，你可不会赢得这么轻松。”Rosencrantz 准备离开了。

“这个可怜的输家，Rosencrantz！”

“我可不管你怎么说！”

废坑第二层·黑暗之盛宴

Ashley在经过了一场恶战之后，突然听到了一个熟悉的声音。

“Riot……你在哪里？”

Ashley 转过身，却看不到有人存在。

“……你没事吧？Ashley Riot？？”

Ashley 听出了那是 Merlose 的声音：“Merlose？Merlose！你在哪里？哪里？”

就在这时候，在市区的某间民房内……

Merlose从睡梦中醒过来，发现自己的手依然绑着，而Hardin已经不知去向。就在这时候，从门外传来了一阵敲门声，夹杂着粗鲁的喊叫。

“该死的！！又是这种刻印！”

“此路不通……”

这时候Merlose才发现了Hardin，他正站在房间的最高处。

“不用怕。这门可是很紧的。本来多摆一只守护兽在这里会比较好，但是我把这里锁得特别的紧。”

“也就是说，你也懂得召唤暗之力了，就像 Sydney 那样？”Merlose 交叉着手。

“来吧，我们去大圣堂一趟。”这时候，一个小孩——像极了Merlose先前见到的那个阴影——从 Hardin 背后走出来……

“那小孩……”

也许是年纪还小的缘故吧，那小孩躲在Hardin背后不敢出来了。

Hardin 解释道：“这是公爵的儿子。我们的荣誉……宾客。不过他还很胆小，见到生人一句话也不说。”

这的确就是公爵的儿子，年仅4岁的 Joshua。

“那他怎么还可以接受你？”

“是的，他还不知道我是谁呢。”

“为什么 Mullenkamp 要占领公爵官邸？说！”

“我为什么……”

Merlose正想进一步追问，可是一转身，看见了一个Hardin的影像。“因为公爵在经过20年的调查之后，想把我们的源泉封印起来。”

这是为什么？Merlose难道也有读心术的能力吗？

“公爵想把我们的源泉封印起来……”

Hardin因为自己的秘密被公开了而感到很尴尬：“你……”

Hardin的影像继续说下去：“公爵已经病入膏肓……他害怕他的子孙要为他的罪恶而付出代价。所以他想把这座城市埋葬了，好像这样才能够赎罪一样。”

“所以你就想从他垂死的手中夺回这里吧，对吗？”就在这时候，Hardin的影像突然消失了。

“为什么你要占领公爵官邸？”Hardin沉默了，没有回答。

“我要你说，你不得不说！”

Hardin的影像再次出现了。“要想继承这座城市的精神，你必须拥有‘钥匙’。只有它的拥有者才能够从Gran Grimoire中，获取无穷的力量。”

“‘钥匙’？”

“它的拥有者——公爵——很快就会逝世。如果他在没有继承人的情况下死去，那一切都完了。公爵认为，他可以切断Mullenkamp的血脉，但是我们绝不会让这事情发生。Sydney是——”

就在这个时候，Hardin的影像再次消失了。原来是因为Hardin往自己的身上刺了一刀，当这一刀刺下去的时候，Hardin的记忆就会变得混乱，也就不会被读取了。

Hardin被刺了一刀之后，鲜血从大腿中流出来了。他强忍住疼痛说：“不要再烦着我了。我们走吧，现在。”

Merlose这时候才感到了，原来刚才自己竟然在施展读心术！“这……这就是我的力量？”

“看起来是这样。毕竟我也能够对周围的物品占卜，所以这种预言家才有的才能就在你心里开花结果了。”

“才能？”

“我们都支配着能量，Merlose。不过这是一种负面的能量。一种本不应该存在的能量。但是它还是存在着的，唤醒着那沉睡中的力量……”

“难道是‘暗之力’？”

“是的，就是这样的东西。”

“那Sydney……？”

“他是我所知道的人当中最强的。通过暗之力，他能够窥探人们的过去；他甚至能把自己的意念强加到别人上……还有一些能力，已经超出我的见识范围了。”

Merlose听到之后，把手放在胸前闭上眼睛：“那真是可惜……”

“什么？”

“即使他能够窥见过去掌握未来，我们又如何从他的谈话中知道？如果他能使我盲目的相信一切，那我们又怎么能够分辨真假？”

“为什么只说他一个人？人人都撒了慌，这是你知道的。不管他们是使用暗之力的巫师也好，还是堕落的教士们，他们都对我们撒了谎，而我们竟然深信不疑。我有没有说错？”

这时候，代表Hardin心中真正想法的阴影又出现了：“他不会对我撒谎的！”

“那Gran Grimoire……你们想怎么处理它？”

Hardin一阵沉默。Merlose又望向阴影原先的所在，不过已经消失了。

“你不说呀？那好，我们走。不过……Sydney好像在你身上藏了些什么，Hardin。”

Hardin这时候一边退后，一边捂着自己的大腿：“……我去拿绳子。”

Ashley目睹了这一切之后自言自语道：“可以把自己的意志强加于别人身上的力量……Sydney对我说的‘真正过去’……那会是谎言吗？”

第六章 最终章

Ashley从层层迷宫中走出来，准备离开东部地下街的时候，发现楼梯顶端有两个高阶骑士正在检查一具尸体。他们是Tieger和Neesa。

“啊，连脉搏也没了。已经牺牲了……”

这时候Neesa往楼梯下望了一眼，楼梯底端的Ashley，完全被暴露了。

“你！肯定是你干的！”

他们两人拿着武器，缓缓地向Ashley接近，Ashley无路可走只好一直后退，“哐”的一声，他推开了身后的门，退回了原来的房间。

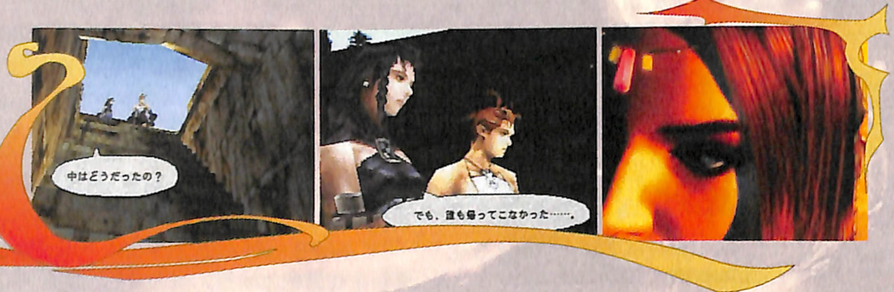
Ashley一进门，突然发现Tieger已经传送到它的面前。Ashley被挡住了去路。怎么Tieger和Neesa也拥有这样的能力呢？

“你杀害了我们的弟兄……”

Ashley尝试退后，却发现Neesa正在他的身后等着他呢。

“Tieger，就是他。那个Riskbreaker。”

“原来你就是他们说的那个人。这里将会成为你的葬身之地！”



Tieger受伤跪下了。“你……确实很厉害……”

Neesa在旁边略带鄙夷地说：“不要对他说好话，Tieger。”

Tieger明显支撑不住了：“我们撤退吧，Neesa。你还能用传送吧？”

“还可以。”于是白光一闪，他们便消失了。

Ashley这时候才有时间思考刚才已经发现的问题：“……那尸体是Grissom的。不过，怎么会在这儿？”

正当Ashley想从原路返回的时候，在刚才的楼梯口，又遇见了Tieger，Neesa和……Grissom！他怎么又站起来了呢？他不是已经被杀死了么！

只见Grissom脸色苍白，已经没有了一丝血色，看上去跟那些行尸走肉没有什么区别，惟一的不同就是他还能说话，而且还在努力地控制着自己的行动。

“……等……等等我。我身……身不由己呀。”Tieger和Neesa面面相觑，没有任何办法。Grissom转身，发了Ashley，连忙后退。“啊……是你！”他边后退边转过身来，望着Tieger和Neesa，那眼神像是要他们去帮助他。可是Tieger摇摇头，说出了一句令Grissom很失望的话：“对不起，Grissom。我们无能为力。”

“发……发生了什么事？”Grissom看看自己已经变得不伦不类的身体说。

Neesa只好对他说：“Grissom，你已经解脱了！暗之力已经充满了你的身体；你已加入那冷血无情的怪物的行列了！多么讽刺的命运！我本认为，你比那些游魂野鬼还好一些的——但是你却附身在自己的身上！”

Grissom一头扎到了地上。“啊——”Grissom大声喊叫，因为他根本不想承认自己已经死了这个事实！

这时候，从黑暗中一个声音灌输到了他的脑中：“杀……把他们都杀掉……”

Grissom害怕了：“谁——谁在说话？”

那声音继续灌到Grissom的耳朵中去：“孤独……是痛苦的……让他们站在我们一边吧……行动吧！”

“……是墙壁！墙壁会说话？”

那声音，正是Lea Monde的暗之召唤。

“你的朋友……他们做梦也想把你撕得粉碎！他们会把你的身体抢去的！行动吧，把他们都杀掉，Grissom！”

Grissom突然抬起头，发现Tieger和Neesa手持武器，正在一步一步地靠近他！Grissom于是大喊：“我的身体……永远是我自己的！！”然后纵身一跃，飞到Tieger和Neesa的后面逃走了。

Ashley用刚黑铁只键打开了通往石灰岩采石沟的大门。就在这时候……

在大圣堂门前，Guildenstern一行人望着它的穹顶，看来他们已经准备好，进入这一座重要的建筑，也是Mullenkamp的所在地了。

大圣堂是位于Lea Monde中心的一座巨大而宏伟的建筑。自从上古时代开始他已经屹立在这种城市上了。虽然大部分的建筑都已经被毁坏，可是大圣堂原来的精妙设计却依然存在着。

"这就到了？"Guildenstern说。

"我想应该在上层吧。"

"我们出发！"Guildenstern一声令下，一批低阶骑士开始进入大圣堂。

而Rosencrantz就走上一块漂浮石走回地下。那是通往神秘的Kiltia神殿的道路。他站在漂浮石上的时候，望了大圣堂最后一眼。

而此时，在大圣堂的4楼……Merlose，Hardin和那个小孩子在一起。他们一起望着天花板的十字架图案。

Merlose对坐在旁边，一直摇晃着大腿的Joshua说："你好勇敢哦。"

这时候Hardin走过来说："公爵官邸的事对他刺激太大了，他说不出一个字。"

"肚子饿吗，小弟弟？"Joshua摇摇头。

"你对自己分内的事还挺负责的。"这时候突然她感觉到了什么，掉头一看是Hardin的影像。

"那段在和平保卫军的日子里，我接到了一项事故调查工作的任务。我那时被委托去当邻国的策反工作的指挥。不过，有些同去的人就失踪了。他们就诬陷我们参与了钢铁的黑市买卖。……被判有罪的不只是我一个人。但是，他们却只对我一个人提出了一项交易：背叛自己的战友，我就可以获得自由了……我有一个弟弟，那时只有我一半那么大。他病得很重，我们也不知道他什么时候会离开我们。我渴望金钱……我更渴望自由。所以我出卖了朋友，还有我的弟弟。但是他们并没有把我放出来。待到我从监狱里逃出来，我的弟弟已经过世了。"

Merlose明白了这一切，向着正在把Joshua抱下来的Hardin大喊："所以你就加入了Mullenkamp……为了报复这强加于你身上的'不公平'吗？"

Hardin显然对他自己的隐私被揭露感到不满，站了起来："你太过分了，Merlose！"

"就算你这样做，你的弟弟的死也是无法挽回的！"

"住嘴！你知道些什么！"

"不要耍小孩子脾气了！不要为了掩饰自己的缺点而责备别人了！"

"你这泼妇！"Hardin试图一拳砸向Merlose，Merlose害怕得闭上了眼睛，可这时候突然空中传来"嗖"的一声，当她的眼睛再次睁开时，Hardin已经被飞箭击中了！他痛苦得跪在了地上。原来是一名持弩的低阶骑士向Hardin发射的箭。这时候只听见漂浮石的特殊响声，只见Guildenstern从楼下上来了。

大吃一惊的Hardin说："什么，竟比那些该死的猎狗还要快！"

"我们的'猎狗'已经嗅出你发出的恶臭了，异教徒。"Guildenstern一边说一边向Hardin的方向走过来。Merlose吓得连连后退。

正当Ashley进入Kiltia神殿，向大圣堂又接近了一步的时候……

"快说！那'钥匙'在哪里？"在大圣堂4楼，Guildenstern手持长剑，正在盘问正跪在地上的Hardin。

"我怎么会知道？"

Guildenstern使用念力推了Hardin一下想施展读心术，可是Hardin仍然坚持住了，没有记忆被泄露出来。

"你现在已经任由我摆布了。快说！"

"真——真的，我不知道。"

Joshua想跑过去帮Hardin，Merlose挡住了他，但是他还是想挣脱Merlose。

"你一定知道些什么——哪怕只有一点点！"



Guildenstern再次尝试读心术，这一次Hardin虽然还是挡住了，可是很明显，Hardin已经支持不住了。

"你……这力量，就像sydney那样……怎么会这样的！难道你也从源泉里获得过力量！"Hardin对Guildenstern也拥有这样的能力感到震惊。

"你以为暗之力只在这里存在吗？你太低估主教的实力了！"

Guildenstern第三次施展读心。Hardin只觉得眼前的物体都变成了灰色，除了他自己和……Sydney！

"好了，差不多了。"

"是时候取得这城市的力量了。我们开始继承仪式吧。"

"那'钥匙'……难道你已经找到了？"

"什么'钥匙'？"

Sydney为何要问这个？Hardin只感到一阵疑惑，可是他没有想太多。"不就是'血涂之罪'嘛。"

"啊，是的。血涂之罪……"

"这只是一次测试，是吗？"

"是的。告诉我吧，兄弟。"

"只有血涂之罪的持有者才可以得到黑暗的力量。继承人必须放弃他自身的灵魂才可以达到目的——对暗之力的控制权。你看，这里的街道都充满了游荡的灵魂。现在所需要的只有那'钥匙'。我们没有时间的了。把那'钥匙'给我看吧。"

就在这个时候，Sydney的影响开始模糊，Hardin看见的其实是——Guildenstern！

他对自己不能早点发现Guildenstern的阴谋感到很后悔，往地上捶了一拳。"该死的魔鬼！"

"你说的是血涂之罪，是吗？"Guildenstern望着天花板说，"它的历史可非常的悠久……很久以前，对异教徒进行审判的时候，那些'血涂的圣印'就已经刻在了这里，使它们与外界的生命隔绝开来……那些生下来就拥有这纹身的人，把它叫做血涂之罪。"说到这时候Guildenstern一阵沉思……他想起了，Sydney背后的纹身图案！

"好啊！Sydney原来早就有了！"

"什么？"

"他背后的纹身，不就是血涂之罪了吗！可怜的Hardin呀！还给他一直愚弄到现在！"

"我，我不……"Hardin一时不明所以。

"既然是这样，那么为什么sydney不直接取得力量呢？公爵已经朝不保夕了……"

"肯定……肯定他不会按照公爵的意图的……"Hardin说着向Joshua的方向望去。

Hardin突然呆了，然后……鲜血从他的嘴角流出来。Joshua见到这一幕大声的哭喊，可是徒劳无功。Guildenstern把刺入Hardin身体的剑拔出来，Hardin倒下了……

这时候，在Kiltia神殿的某个房间里，Sydney刚从小时候的回忆中返回现实，忽然感觉到了些什么……Hardin。

就在这时候，他身后的门"嘭"的一声打开了，进来的，是拿着长剑的Rosencrantz。

"你究竟在想些什么？"

"难道你还猜不出吗，呃？"

"当然知道了……那么他将要继承这遗产了吧？"

"是的，我已经放弃了。"说到这里，Sydney摇了一下头，"'不完全之死'可没有什么意义。"

"你究竟在夸夸其谈些什么？"

Sydney摆摆手："什么，你不知道吗？他可是最佳的人选。他几乎是完美的：他已经准备好了。"

Rosencrantz做出一个伸出手要东西的姿势，很显然他并不明白，为什么Sydney把他认为是头脑简单的Ashley作为继承者。"就凭那个意志薄弱的流浪者？毫无疑问，他在道德上有一种如孩子般的幼稚的信仰。"

"一个虔诚的孩子，总比你这邪恶的强盗好得多！他可不像你，去误用暗之力去干坏事。"

Rosencrantz恼羞成怒了，攥紧拳头向Sydney打去。被击中的Sydney摔到了地上。

躺在地上的Sydney说："还想折磨我呀，就因为他当继承人是你觉得羞耻？但是有一点你不要忘记：你不可能伤害到我。"Sydney企图对Rosencrantz施展读心术，可是Rosencrantz毫无反应。

"你这雕虫小技根本难不倒我！准备好吧，Sydney！"

Ashley进入了Kiltia神殿，这里已经有很古老的历史了，也因为长期地震的缘故，这里的地形变得很复杂，经常有大段的裂口和断层，Ashley的行动也因为这样而缓慢了下来。

Ashley一进门即被一直在旁边等着的Rosencrantz用剑柄击倒在地。他抬起头才发现，

Sydney也躺在了地上了！

“看看你！”Rosencrantz一脚踢向Ashley的胸口，然后向Sydney走去。Ashley强忍着疼痛。

“这……这就是你的‘继承人’？睁开眼睛看清楚吧，Sydney。我才是最合适的人选！Hardin已经去了，接着就到Bardorba那老头了。还有，Sydney，我想，你的死期也快到了。难道你会把这里白白的送给主教那群乌合之众吗？我想不会！至少我们都忍耐了那么久的艰难困苦！我想你一定会同意的，Sydney。时间快要到了。我会以你的名字继承这个遗产的。现在就开始仪式吧！封我为你的继承人吧！”Rosencrantz得意地向Sydney说出了他远道而来的真正目的。

Sydney抬起头来，有气无力地说：“我封你为……‘蠕虫’，因为你就像蠕虫一样，在尘土里蠢蠢欲动！”

Rosencrantz见得不到他想要的东西，便一刀把Sydney的右臂砍掉。Rosencrantz继续威胁：“那你就继续不朽下去吧。来吧，让我减轻一下你的负担！啊哈哈哈！”

就在这个时候……更为不可思议的事情发生了：Sydney缓缓站起来，把被砍掉的手捡起来。

“哈……啊？什么？”

“我已经把手献给上帝了。”

Sydney用左手把自己的右手装回了肩膀上！

“也许我要把你作为我的祭品了！”他说。

Rosencrantz见形势不妙，立即摆好战斗的架势：“你什么时候才会知道，你的力量根本伤不着我一根毫毛的吗？”

这时，Rosencrantz才发现自己拿着的是——Sydney的右臂！他大吃一惊，把手臂丢掉了，他再睁眼一看，剑还是那把剑！

“不要忘记，你现在站在的是什么地方了，Rosencrantz。”

“你……你对我耍什么把戏？”

“我其实什么也没有做。是你被你自己编出来的白日梦所蒙骗罢了。不要惊恐，Rosencrantz。我可不会杀了你。”

Rosencrantz害怕了，他一直往后退，可他没有发现的是在他身后，一尊Kali雕像的眼睛已经死死地盯着他！他望着Kali的脸，身体完全不能动弹了……

只见Kali大刀一挥，Rosencrantz的身体被拦腰截成两半，随后化为羽虫，灰飞烟灭……

Kali站在房间的中央不断地摇摆着自己的身体，准备向Ashley进行攻击。

“我把这城市交给你了，Riskbreaker！它所蕴藏的所有力量——都交给你了！赶快行动吧！你的能力已经准备好了！来吧！”

“这讨厌的城市还是交给你吧！Merlose去了哪里！？”

“你还有机会去救他们——你的妻儿！如果真的见到了他们，忏悔吧，Ashley，忏悔吧！”

终于，Sydney赶到了大圣堂的4楼。一上来就发现倒下了的Hardin和Guildenstern。

“Hardin，发生了什么事？”

Guildenstern轻蔑地对Sydney说：“我们等了你好久了，Sydney。”

“我会搞定的。”Sydney仍然显得很镇定。

“连道歉也不说一声？Sydney？当着被你欺骗了这么多年的战友的面？”Guildenstern想挑拨离间。

“时候……到了吗？那纹身……就是‘钥匙’……？”受了伤的Hardin强忍着痛苦，吞吞吐吐地说。



“原谅我吧，Hardin。”

“为什么……为什么？我们所作的一切努力……”

Guildenstern继续恶意中伤Sydney，想使Hardin的信念崩溃。“他把你们当作傀儡一般来玩耍，而现在他把你们都抛弃了！告诉我，Sydney，这仪式需要的‘灵魂’究竟是什么？如果你不说的话，你就会死在我面前！”

说完之后Guildenstern对Sydney发出了冲击波。Sydney的嘴角流出了鲜血，他用手擦干自己的伤，依然镇静地说：“你原来真的想成为你的那愚蠢的教会的牺牲品。”

Guildenstern听到这句话之后大笑：“不是教会，Sydney。是革命！一阵把这大地上的痼疾清除殆尽的旋风。因为我们的王国，已经伤痕累累了。这都是那些资本家们的把戏！那些只配做贵族阶级的奴隶的，阿谀奉承的奸商！他们除了把自己犯下的错误推到别人身上之外，就一事无成；他们把人们的美梦偷走，把它们扭曲成了噩梦……我们必须清除这些堕落的现象！世上一定有公正的，不偏不倚的正义。而维持这正义，就必须要利用恐惧！”

Sydney不慌不忙地戳穿了Guildenstern的谎言：“这是一种被扭曲了的准则，根本就不能用来衡量人类的生命。”

“这世界并不需要圣人。这些过着可怜生活的人并不需要救赎。这根源一定要被剪掉！”

Sydney的语气中流露出了可怜：“暴君总是孤单的，Guildenstern。被一群油嘴滑舌的吸血鬼包围着，他已经是完全被孤立了。他播撒的是痛苦，收获的是死亡。”

Guildenstern开始质问Sydney：“你也是首领，难道你就没有想过后果吗？”

Sydney继续不慌不忙地说下去：“在我的梦里，暴君的手，能使天下人窒息。然而，它对自己的愚蠢，却视而不见！”

Guildenstern明知Sydney映射的是他自己，他还是把剑指着Sydney，下最后的通牒：“……闹剧该到收场的时候了。我自有我的主张。”

“那如果我说‘不’呢？”

“那我就从你的血肉之躯上，去取得我的报酬吧。就像你的手下一样……”

Sydney望了一下伤痕累累的Hardin。

就在这时候Merlose说出了最关键的一句话：“如果那灵魂是不可靠的，那这仪式是徒劳无功的！带来的却只有灾难！”

而同时Samantha也通过漂浮石上来了！现场的气氛顿时变得更为紧张。

Samantha大喊一声：“Sydney！”Sydney看到机会来了，立即对着Samantha发出了冲击波，把她弹到了另外一边。

“Hardin，我们到安全的地方去！到那闪烁着光明的地方去……”

“……等等。你不是打算帮助公爵……你的父亲吗？”Hardin还在迟疑，只见Sydney吟唱魔法，“DELTA-ECKSIS！”

Hardin，Merlose和Sydney都被转移了！就在这时候，Guildenstern一剑刺穿了Sydney的心脏。Hardin和Merlose都被成功转移了，可是Sydney却留在了原地，他快要死了。

“也许我不能把你杀掉你这个所谓的‘不朽’。但是你背上的血涂之罪，就快要成为我的奖品了！”

第七章 与黑暗之决斗

当Ashley正要走上通往大圣堂5楼的楼梯的时候，他听见了楼上传来一阵阵微弱的呻吟声。他走到楼上，发现整个房间的地板铺满了蜡烛，而Sydney就在一个角落里躺着，满身都是鲜血。

Ashley走到Sydney跟前扶起他，问：“这是怎么回事？”

“你来晚了一步了，Riskbreaker……”

“Merlose呢？Merlose去了哪里？”

“不用担心……我已经把她送到安全的地方了。她会逃走的……毫发无损地离开。”

“这里发生了什么事？”Sydney咳嗽了一声，嘴里又吐出了鲜血。看来他已经命不久矣。

“看看就知道了。”这时候，Ashley才注意到了Sydney的后背。

那满是鲜血的后背。不用问，肯定是被Guildenstern活生生地割下来了！

这时候，一个小孩的影像出现在房间中央：“我要帮助我的爸爸。这座城市，是他的惟一希望……”原来，一直出现的小孩阴影，正是少年时候的Sydney！Sydney正是Bardorba的儿子，也就是Joshua的哥哥！

"你都瞧见了……"

影象继续在说："我要帮助我的爸爸。因为他在我出生时帮助过我。"

Sydney说话更加断断续续了："他希望这座城市得以毁灭，即使那样就宣告了他自己的死亡。就这样他恳求我……不要让他们得到……它的力量。阻止他……Guildenstern的阴谋。那些渴求暗之力的人不可能控制得了如此的力量。你必须阻止他，把他杀死……在他的活生生的灵魂被黑暗吞噬之前……"

"那么他现在在哪呢？"

Sydney 指了指天花板，他已经坚持不住了："Ashley，我……我……"

"我知道。"

大圣堂的穹顶，清晨时分。雨下得很大，似乎预示着什么重要事件的发生。

"亲……亲爱的……为什么？"与Guildenstern 接吻之后的Samantha，突然呼吸变得很急促，嘴角流出了鲜血。

"原谅我，Samantha。你的灵魂正是我需要的。我们的理想需要一个牺牲品。"

"你的梦想……没有……我的位置存在……"Samantha 往后退，只差一步就要掉下去了！

"我爱你，Samantha。上帝就是我的证人。"Guildenstern 依然假惺惺地说。

"我也……曾经这么想过……"Samantha说完之后，终于坚持不住了，从屋顶往后摔了下去。Guildenstern 身体周围立即迸出粉红色的耀眼光芒，而就在这个时候，Ashley 也赶到了："Guildenstern！"

Guildenstern 变得如同怪物一般，向 Ashley 发出最后的挑战："来吧，Riskbreaker。你的死将是我的重生！一起庆祝我的飞升吧！"

……

经过一场恶战，Guildenstern被击败了，他的身体迸发出粉红色的光芒，他要开始爆炸了。

此时 Ashley 突然进入了一片纯白的地方。他望着自己的影子。

这个时候，有一个声音正在对他说："忘记那使你痛苦的回忆吧……那已经迷失在时空中的记忆时不可能挽回的。由它去吧。剩下的只有悔恨而已。"

"这有什么不同呢？无论是你失去了妻儿，还是毁灭了一个无辜的家庭，死去的人是不能复生的。"

Guildenstern 突然在 Ashley 的背后出现。Ashley 吃了一惊，想拔起武器却不能动弹。

"你的双手沾满了鲜血。不管这是不是真的，你的罪恶永远不会消失。"

这时候，Ashley 看见了那死去的女人的尸体。那应该就是自己的妻子——Tia 呀！可是，鲜血正从她的身体里流出来，在地上蔓延……

"从过去的阴影里解放出来吧，把目光投向美好的将来吧！加入吧，Ashley！回家吧……"

Ashley的影子再次出现了。他向着他自己的影子走去。

"没有出生，就无所谓成长。没有过去的立足点，我们就不能走向未来。"

经过这一番话之后，Ashley 终于明白了一切。他明白了Sydney的用意，也就明白了一切的真相。

这时他大喊一声："滚开吧，黑暗！"

"爸爸！"Ashley 的儿子Marco的喊声，回荡在那棵大树下面。Marco 开心地向着 Ashley 跑过来，Ashley 抱起了 Marco，对他说："原谅我，Marco，你一定觉得很孤单了……"

Marco 摇摇头："不一不，我很勇敢！就像爸爸一样！"

Ashley 一抬头，只见 Tia 向他走来，"终于盼到你回来了，Ashley。"

Ashley 又看了一眼 Marco，只见他发出了会心的微笑。

Tia丝毫没有责怪的意思："你已经为我们尽力了。那是一段很短的时间，但是，我能跟你一起生活真的很开心。你给了我最值得回忆的一份爱。"

"不要哭，爸爸。我也没有哭呀，看见了吗？"

"但是……这……"

Tia 把手指贴在他的嘴唇上，"记住了，不要被其他人的话语迷惑了。要相信自己。"

在正午的太阳之下，Tia 给 Ashley 留下了深深的一个吻。

"我爱你，Ashley。"Tia 和 Marco 笑着，一起消失了。

这个时候，那个声音又再度响起了："回来吧，Ashley Riot。你的故事还没有结束……"

Ashley重新睁开眼，只见自己站在一个浮在空中的魔法阵上，这时候，完全恶魔化的Guildenstern从下方漂浮上来，Ashley 拔出武器，因为他知道，这是最后一场战斗了，这是能够解决一切问题的一场战斗。

……

随着Guildenstern的身体一阵颤抖，他的各个部分开始出现小爆炸，然后，随着一阵眩晕的光芒，他终于爆炸了……一切都要结束了。

Lea Monde 也开始崩塌了。Guildenstern 只剩下了上身，正在往地面坠落。一阵爆炸之后，Lea Monde 终于变成了一片废墟。

在Lea Monde的入口，有幸能逃出来的人只有Merlose，Joshua 和Hardin，可是 Hardin 由于被Guildenstern刺成重伤了，于是便找了个角落躺了下来。Merlose面对这一成废墟的Lea Monde，突然被Joshua拉着手臂，把她拉到了 Hardin 的身旁。

Joshua在Hardin的旁边跪下大声地哭了起来。"不要啊！Hardin，留下来呀！你不要走呀！"

Hardin 轻轻地摸了一下 Joshua 的头，感到了一丝欣慰："你终于……说出话来了……那种恐惧……真的很对不起……"

Hardin 闭上了眼睛，终于离开人世。他的身体化成了灰烬。Joshua 紧紧的抱着 Merlose 哭着。

天边的一丝晨光，投射到了 Merlose 的脸上。她望着那初升的太阳。

一星期后的某个晚上，在公爵行宫……

Ashley刚进门，躺在床上的公爵就吩咐把门关上。直到 Ashley 走到了公爵跟前，公爵才开始说："我们又见面了，Sydney。"

这时候才知道原来是 Sydney 假扮的。他身穿一件白色的衬衫，遮住了他的后背。

"事情总算完成了……你受苦也受得够多了。我也一样，完成了自己的使命了。我们把事情交给那个 Ashley 吧。他是最合适的人选了。"

这个时候，Sydney 的嘴唇在动，不知道在说些什么。

"……我知道下面要做的是什么。"

Sydney 笑着，将一把匕首交给了公爵。

"我没有尽到做父亲的责任。原谅我吧，儿子。"Sydney 安详的笑着。公爵把匕首刺进了 Sydney 的胸膛，Sydney 化为灰烬，缓缓地，消失了……

那把匕首"哐当"一声，掉在了地面上。

"发生什么事了？大人！来人呐，快拿水进来！我们的大人不行了！"公爵也终于走完了他的人生旅程。

在行宫之外，有个人穿着一件长长的黑色皮衣，站在那里，从他的身体特征来看，很像是 Ashley。一名警卫上前检查他的证件。

"都这时候了，还呆在这里干什么？把证件递上来！"

那人转过身来；竟然是 Merlose！她很平静地把 VKP 的证件交给了警卫。

"VKP 的调查员，Callo Merlose。"

"大——大人！小的刚才失礼了！"

"没关系，这不过是你的本分罢了。"

"太谢……谢谢了，大人！"

那名警卫诚惶诚恐的快步离开了，那人正往另外一个方向离开。她转过身来，回望了行宫一眼……

那人其实是 Ashley。

放浪者的故事又要开启新的篇章了。



YOU XI QUAN TIAN HOU

游戏全天侯



忽然发现小邪我主持的这个栏目都快成变相的“SOUL的秘密花园”了，好多图都是小邪压箱底的宝贝啊。(^_^)不知道上次那篇小短文大家喜不喜欢，其实这都是我的一些小随笔，也算是一时心血来潮吧，虽然写这样的东西经常遭到编辑部那群“不解风情”的家伙的群殴，但小邪还是坚定地走自己的路。唯美的东西一直是在下的最爱，而将美丽的东西摧毁却是在下的爱好。这个栏目开办的目的就是让读者在阅读了大量文字之余轻松轻松一下，不过很多图都带有小邪自己的“恶趣味”，请大家原谅小邪的任性吧。m(_ _)m

残　血



男人感到怀中的人儿轻轻颤抖了一下，似乎是耐不住四周的寒冷。虽说已经是3月的天气，春天的气息已经悄悄地来到人们身边，但在北方这些微的暖流丝毫不能带给怀中人一丝的暖意。上天似乎跟这个娇小的人儿开了一个不小的玩笑，就在他失去双亲的同时，也失去了光明。羸弱的身躯在还带有寒意的初春里显得那么弱不禁风，一只手臂就能几乎环抱的身躯更是让人看了就有想保护他的欲望。

“冷吗？”男人柔声问了一下怀中娇小的人儿，但他只是更加抱紧了双臂，连哼都没有哼一声。

“真是个倔强的家伙。”男人不禁又好气又好笑，气的是以他那高贵的身份居然被一个落魄的小男孩冷落，笑的是这小家伙那倔强的样子还挺可爱的。

“你最好还是老老实实地呆着，以你现在穿的这身单薄的衣服出去只有死路一条！”带有一些威胁的口吻，男人一脸得意地看着眼前这只可怜的小鸟，但他忽然想到，这只小鸟是看不见东西的，随即又有点惆怅起来。

“喂，你为什么要救我？”在他遇到他的14小时58分36秒之后，男孩终于说出了他们见面后说的第一句话。

“呼，谢天谢地，我还以为你是个哑巴呢。”男人吹了一个口哨，心中暗自对自己在这场持久战中以自己的胜利而告终感到很是得意。

“你还没回答我的问题呢。”

回答你？总不能说你父母是被我一刀劈成两半的吧？总不能说你们全村的人都是我杀的吧？总不能说我就是那个万人唾骂的暴君吧。咦？说起来我还真是有些任性啊。

男人的嘴角露出一丝笑容。谁叫你们发动什么劳什子的暴动，谁叫你的父母是什么领导人，谁叫你长得这么可爱，谁叫老天偏偏让我看到了你？

越想越得意，男人忽然仰天狂笑起来。

“你……笑什么？”男孩小声地问道。

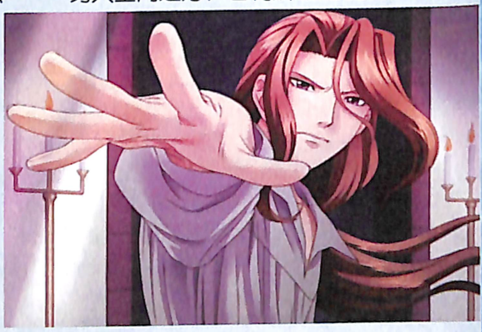
“没什么，当我想到得意的事情时就会笑。”男人似乎还沉浸在自己的想象中，身体因为大笑还在不停地颤动。

“你……啊，痛！”男孩捂住了眼睛上的纱布轻呼了一声。

“还疼吗？”男人柔声问道。

“一点点而已……很快就会好的……”男孩又露出了倔强的表情。

“你……看到了什么……”男人望向远方，若有所思地说道，似乎是在问男孩，也似乎是在自言自语。



“红色……一片红色……”

“是血吗？”

“不知道……”

“是你父母的血？”

“不知道……”

“是你自己的血？”

“不知道……我只知道我什么都看不见了，我只知道有人救了我……我只知道那个人的胸膛……好温暖……”

“是吗……”男人苦笑了一下，“你会报仇吗？”

“不会。”男孩的回答简单而利索。

“为什么？”这次轮到男人吃惊了。

“不为什么，因为神会惩罚他。”

“神？”男人再次狂笑起来，这次连眼泪差点都要笑出来了，“你相信那玩意儿？”

“信。”

“哦？为什么？”男人好奇地问道。

“很简单，因为我就是神！”

男孩不再说话，继续舒服地躺在男人的怀里，体会着身边这个人带给自己的温暖；男人将男孩抱得更紧了，他的脸紧贴着男孩那淡紫色的头发，扑鼻而来的，是一缕淡淡的清香。

“梅花的味道……”男人仔细品位着这屡幽香，“啊……”

男人抽搐了一下，低头看去，一把精致的银制匕首正插在自己心脏之处，鲜红的血液顺着他金色的丝袍滴在了新绿初上的草地上。

“我说过……我就是神……”男孩轻声说道，然后调整了一下姿势，躺在男人怀里沉沉地睡去……







这次我们同样请来了火花天龙剑的FATE弟弟为我们献艺。(^_^)FATE不愧为画美少女的高手，从他的画中我们可以体会到少女的欢乐、哀愁、天真、可爱，不过当小邪问及他为什么取FATE这个名字时，他的回答是“说来话长……最基本的原因，跟我的姓名起始字母相同，发音相近，另外意思也不错。”看来小菲菲跟小邪一样，也是个超任性的家伙啊。







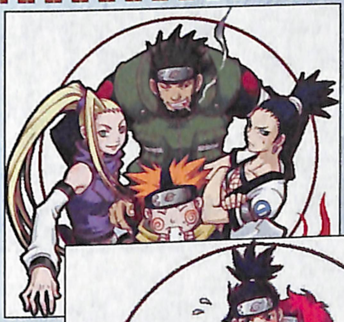
▲玩着GBA的塞奥拉，玩的是什么？难道是GBA版的《第二次》？不过为什么不用SP呢？

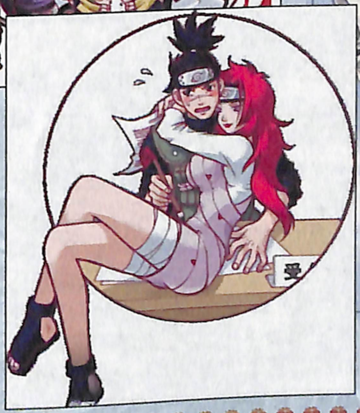


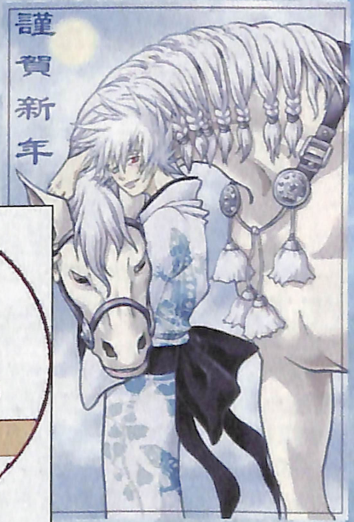
压箱底的，绝对是压箱底的！为了庆祝10月23日《火影忍者NARUTO究极的英雄》的发售，小邪特意献上《火影忍者》的一些美图，希望大家喜欢。











▲白马卡卡西。旗木老师的人气可是很高的哦，大有超过鸣人之势。

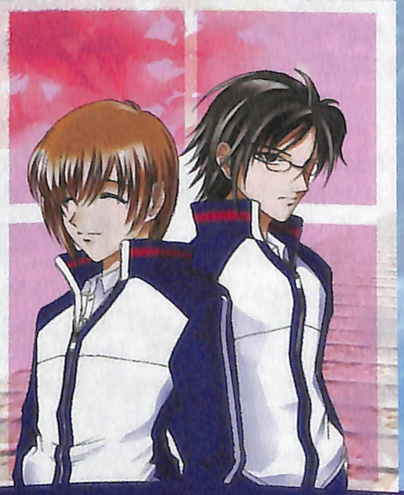
《网球王子》！《网球王子》啊！这可是小邪最喜欢的漫画了，再加上GBA、PS2上的几款游戏都有不错的素质，小邪是越来越喜欢了。(^_^)12月4日的《大家的王子》，12月18日的《网球王子 Smash Hit2！》，真是爱死KONAMI了。(^_^)

▶原祖青学最强搭档。这可不是小邪我瞎说，不信去玩一下《Smash Hit》，你就知道小邪所言非虚了。









GAME SHOW

本期的“GAME SHOW”栏目请大家共同来回顾PS2上的老作品《ICO》。关于这部游戏我想我也不必多说什么了，SCEI对游戏艺术的追求经历了很多坎坷，《ICO》从市场的角度来说也许不能算成功，但开发部门将制作理念由商业化的前提改策落实到制作小组的灵感与心血上面，居然能够促使这样一部作品诞生，我认为应该算作是游戏发展史上的一个里程碑了。今天，就让这篇小说重新唤起我们两年前的感动吧！

泰坦

YOU WERE THERE

文：小波

我不能放开这个人的手。

因为，那似乎等于放弃了自己的灵魂……

“真的有要放弃什么这么严重吗？不就放一下手吗？”

“这是他自己说的，我觉得是这样的。”

“可，灵魂是什么呢？”

“我也不知道，女皇也没有教过，反正是对这孩子很重要的东西吧。”

“像什么呢？”

“自由吧。”

“自由，自由又是什么呢？”

“呵呵，你早晚会懂的。”



◇◇◇

我被押在一匹瘦弱的马上，回头看见了那颗树，树干仍然坚硬挺拔，我用石头刻出的两支角也仍然清晰可见。

阳光。最后的阳光，像流水一样洒在鲜嫩的树叶上，洒在那刻在树干上的两支角上。我知道当我被带入这个在村中流传已久的神秘城堡之后，可能将再也见不到这阳光了。

一双粗糙的大手将我拖到了木舟上。

湖水。原本熟悉得不能再熟悉的湖水，片刻变得如此珍贵。木舟在这湖面上摇晃。周围的峭壁显得那么冷酷，将这珍贵的阳光渐渐遮去。

我想把手伸进这水里，可是手上戴着镣铐，锈迹斑斑，沉重得让我难以抬起双手。



“拿剑来。”上岸之后，一个低低的声音说道。

神秘的剑闪着奇异的光打开了一道道封印之门。

我跟着带我来的这两个人，慢慢走进这座没有生气的城堡。我想到过逃，逃开这两个人。可是逃走之后又能如何呢？我头上仍然有这对角。到哪里我都会被认出来，都会被视为妖孽，都会成为被贡献的祭品。

从前我很喜欢这角，它们让我明白，我和那些没有角的人是不一样的。可是大家都没有角，于是我便成了罪恶。我在村民异样的眼神中长大，听说父母也因为这角弃我而去。从小就被孤立却仍让我心存感激地去面对周围的一切，我知道村民们都是善良的。只是在面对我头上那对角的时候，他们也很无奈。

没有阳光的地方总是那么寒冷。我没有表情，无可奈何地跟着。风嘶哑地饮泣并呼喊着，空荡荡的城堡冷清得犹如坟墓。

他们打开了一个石棺。我将要被关在这里吗？永远？我开始挣扎。原以为我可以认命，但是当这一切真的来临的时候，我却无法接受。然而十三岁的身体毕竟挣脱不了成年力士的双手。随着一声闷沉的扣响，周围最后一点阳光就此同我作别。

“别怨我们，一切都是为了村子好。”

为什么呢？我不会伤害任何人。

双手被铸在阴冷的石棺上，透过一条缝隙，我看见了石棺外不多的世界。我用手指小心地摸索每一寸我能够触及的石壁，每一次的接触，都凉得让我的心里一颤。我将面对的，又该是怎样的一个结局？



突然，似乎天崩地裂。我不知道发生了什么，周围摇晃震动得厉害。我努力地挣扎着，奢望可以趁机打开石棺。也许是石棺下松动的石基支撑不了这样的一次颠簸，翻下的石棺重重地砸在了地上，石棺门应声而开。我小心地把细弱的手臂从微微有些松脱的镣铐中抽出，摩擦让我的手臂痛得仿佛褪去了一层皮肤。



片刻间狂风大作，电闪雷鸣。我走在高高盘旋的石梯，一直害怕从高处落下的我不时用手搭着潮湿的石壁。

很小我就怕高。很怕。

我乘着稍纵即逝的闪电惶恐地搜寻目光的着落点。盘旋的石梯，盘旋的影子，简单的几何图案在漆黑与惨白的交替中显得扭曲而狰狞。

我借着五六次闪电的光，才望清城堡的顶端——一个悬挂着的铁笼。铁笼中似乎有水在往下滴。我伸手去接，那水是黑色的，又有如血一般的粘稠。是血？抑或是，眼泪？

不知是什么力量，吸引着怕高的我不断向高处走去，我竟丝毫都没有想过要转身向下走。

铁笼中生出一团黑色的氤氲。我本能地放慢了脚步，身体也因为紧张而有些僵硬，但我还是再往上，再往上，没有回头的念头。

黑气缓缓地站了起来。待我想到回头的时候，却猛地发现一团黑色的影子已经覆盖了我身后的石壁，我已挣脱不了，被拖进这团黑影之中。

难道这就是我的结局？

睁开了眼睛，真是一个可怕的梦。

我站起身来，毫无头绪地奔跑着，期待可以找到一个和村子相连通的出口。没有跑出多远，眼前的场景让我的双腿立刻变得僵直，挪不得半步。面前是那个梦里的石梯，抬头，果然有那个铁笼。没有出口，只有一条向上盘旋的石梯，越盘越高。

我试着往上跑，不敢低头，为了分心，我数着这石梯盘旋了几圈：一、二、三……然而石梯的一端断了，只有一个高高悬着的铁笼。

“谁？谁在上面？”我的声音有点颤抖。

我看见铁笼里并非梦魇中那个可怕的黑影，而是一个白衣的女孩。

“你在那儿干什么？你等等，我救你下来。”

身旁有一个布满红锈的拉闸。原以为铁笼会打开，没想到它只是缓缓地下降。我赶紧沿着石梯往下跑。忘记了前面数到第几圈。

跳到铁笼上的我终于将悬着的铁链绷断了。她从摔开的门中走了出来，有些惊恐地回头看了看空空荡荡的铁笼，然后又看着我，她没有说话，但我看得出她眼中的感激与害怕。

可是害怕什么呢？我不会伤害任何人。

忽然眼前出现了一个成年人般大小的黑影，不由分说地抱起了她往地上现出的黑潭走去。我不知道这黑影是什么东西，也不知道城堡里为什么会有这样的东西，依稀记得梦里就是它把我拖走的。当一个黑影朝我冲来时，太过相似的场景使我一时混淆了梦境与现实，我胡乱地抓起地上的一根木棍，几乎闭起了眼睛对它挥了过去……

“那小孩没多大力气。”

“那你还打不过他？”

“人在那种时候要比平时厉害得多，杀红了眼一样。”

“就为救一个女孩？”

“那女孩对他很重要。”

“根本不认识就对他重要？”

“他知道被关在笼子里是什么滋味。”

“刚才那是什么？好像有东西要害你，我们快逃出去。”我伸出了手。

她吐出了几个奇怪的词语。我从来没有听过这样的语言，也许这是城堡的语言。但不管如何，她握住了我的手。

对于这座神秘的城堡，她似乎比我熟悉。

她引领我来到那奇怪的封印之门面前。只见她柔弱的身体发出了强烈刺眼的光芒，和村民手里的剑一样的光芒。青色的石门缓缓朝两边分开，阳光射了进来。面前现出了一条长长的桥，通向另一端的城堡，要出去似乎必须走过这远离地面的石桥。不管我多么不情愿。

我不敢低头估量石桥和地面的距离，决定开口和她说话好分散自己的注意力。

“你能听懂我说话么？”

她点了点头。

“我叫ICO，你叫什么名字？”

“优尔坦。”也许这还是城堡的语言，但她总算说出了对我有意义的音节。

“那么你也是被抓来的吗？”

“呀！呀！”她摇着头。

“你没有父母吗？我父母因为看到我有角就不要我了。你父母呢？”

优尔坦沉默了，沉默到让我想起了自己正走在一座悬空的桥上。

“那么你也是要逃出去吧。”对于高度的恐惧，使我决定打破这沉默。

“呀！呀！”她小心翼翼地点着头。

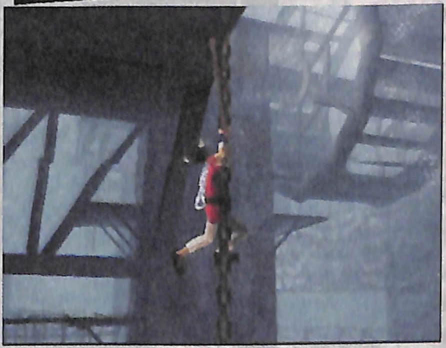
“那么我们一起逃吧……”

几块脚下的石块突然裂开，眼看她要随着石块掉下这深渊，听到响声的我下意识地回头，拉住了她的双手，她悬在空中。很久，桥下传来石块落入水中的声音。那个时候，我其实很害怕。

起身之后，走在踏实的桥上，我对于差点葬身桥底仍心有余悸，没有心情再寻找新的话题。优尔坦时不时地朝后看着，朝桥上落石的缺口看，也许是更远处。后来我渐渐明白，她所害怕的不仅仅是落下悬崖，还有那可怕的黑影。







桥头一侧还是那青色的石门，她又发出了光芒，毫不费力地打开了门。可门里等待着我们的，却是那些黑影。我没有畏惧，或许是来不及思考自己是否畏惧。相比第一次遇见它们，我更加清醒，这也意味着被黑影一巴掌扇到的时候，疼痛更加真切……

然而，待我出手时，却如同上次一样，用近乎渲泄的方式闭着眼对抗着。周围慢慢安静，睁开眼时，黑影没有了。

“他们为什么要追你？”

优尔坦还是沉默。也许是害怕，或者我问了不该问的。

无意间我踩到了什么，面前慢慢升起了一排石梯，坚实，还带有点雄壮的意味。阳光恰到好处地射了进来，那久违的，原以为永别的阳光。一群白鸽在阳光下拂尘而起。光影间的尘埃透出空气的味道。我闭上了眼睛，享受着这片刻的安详。

“呀！呀！”她已经站在石梯的顶端催着我走了。脚步声在空荡荡的城堡中回响。

很多时候你讨厌的东西总是摆脱不了，像村民尖锐的眼神，或者面前这些蛮猛的黑影。只是这一次，我睁开了眼睛。

我费力地应付着，发现远处有一只已经跑到优尔坦站的石梯那边。我回头的一瞬间，背后狠狠挨了一巴掌。冰冷的地面。跌倒的声音在空洞的城堡中传来一阵阵的回声。空气嘶嘶地游弋和搔弄着什么。我挣扎着爬了起来，她已经陷在一汪黑潭之中。我跑得不是很快，还要注意背后追来的黑影。终于面对着那摊黑潭，我伸出了我的手。“把手给我！”上帝保佑她不要昏死过去。她的手冰凉。

“啊……”又是一巴掌，我倒在了黑潭边。拉住她的手松了开来，她开始往下陷。

我其实不是一个很勇敢的人，但是那个时候我没有害怕，只是气愤那些挥之不去的阴影。我跳了起来，一边抓着木棍一阵猛打，一边用手将她拉了出来。

很辛苦的一场胜利。它们要追我们到什么时候呢？我不想问它们为什么要追我们了，因为在石棺里的时候，我就意识到很多事情是没有为什么的。我只是想快点逃离这座古堡，不管多少狼狈，我都要逃出这里，和她一起。

“其实那个时候，你可以把她拉进去的，为什么松手了呢？”

“只是有些愣，我没想到他挨了这么重一下还能爬起来。”

“这小孩好像有那么两下子。”

“那个，叫信念吧。”

“我住在那边的村子里。”走在通往顶台的石梯上的时候，我用手指着只有一河之隔的村庄。手指和村庄的距离却显得无比遥远。

优尔坦踮起了脚顺着我手指的方向望去。阳光似乎更像是温和的颜色涂抹在她褐色的头发上面，而不是耀眼的光芒。

“可是我头上长了这两只角，喏，就是这个，”我一手一支，握住了双角。我早已习惯这一对在旁人看来过于锋利的怪物，“所以我被村里人赶到这里来了。”

她也伸出了手，摸了摸我的角，脸上露出了惊讶的神色。

“你以为它们是装饰的？哈哈。”

优尔坦也笑了。我真希望这温和的阳光可以带着我们的笑声传到村庄，传到那棵我刻着两支角的树那里。

顶台的一角有一架铁梯，我爬下去之后，就叫她下来。然后我们走在悬空的铁轨上。我不知道为什么这样的城堡里面会有铁轨，也不知道铁轨的尽头是希望还是厄运。在这陌生的城堡里，我的前行充满了未知。我的步子毅然决然，甚至没有低头看脚下虚无的悬空，不是我勇敢，而是我没有选择。她在我的身后跟着，“呀！呀！”地催着我。

眼前出现了一部看上去很古老的手摇车，我们走了上去，这车很有趣，一扳扳手它就前进。我扳足了扳手，让它全速地前行。顺着轨道，我们在高空中像鸟一样地飞着。我的披风吃足了劲，向后张着，被关进城堡以来第一次这么开心。眺望着远端的村子，似乎看见回家的路。而优尔坦呢，优尔坦的家又在哪里呢？她究竟为什么被关在这城堡里呢？短暂的遗忘之后，我又回到这解答不了的现实中。



从手摇车上走下来之后，我们来到一处小道，脚下的路非常的狭窄，紧紧贴在城堡外沿的墙壁，稍有闪失便粉身碎骨。我看到眼前有一个缺口，没有多思考就跳了下去，想当然地认为可以找到落脚点。然而，站在缺口中的我，甚至找不到可以攀回原来地方的搭手处。身后是光滑的石壁，眼前是虚无的天空。刹那间，我感到了一阵绝望，停在原地不知所措地望着跳下来的小道。自己真是太鲁莽了。

“呀！呀！”优尔坦用手指着几根高耸的立柱。虽然很危险，但是我也只好硬着头皮在这几根立柱的顶上惊险地跳跃着，回到了那条小道。这一次我没有玩耍，轻松地跃过了前面困住我的缺口。

然而优尔坦呢？她一跃应该跳不过来。我跪在了缺口边，伸出了手，如果她不愿意跳的话，我们只好找别的路。突然，我还没有完全准备好，她已跃在空中拉住了我的手。如果我一个不小心，我只是说如果，那么她将掉在这个缺



口，像我之前一样无法逃脱。但是她跳了，像我一样毅然决然，她知道我会拉住她的，一定。

“前面真的吓死我了。我以为我要一直被困在那个缺口里了。”

“呀！呀！”

“你真勇敢呢，要是万一我没有拉住你呢？”

她使劲地摇着头，然后拉住了我的手。

之后的路上，很多次我都需要她的勇敢，可以不顾高空跃过来抓住我的手。她没有犹豫过。她这样跳过很多次，不管脚下是多高的悬空，是多急的河流。每一次她都对我报以完全的信任，而我对于她的信任，都报以十足的感激。

“在村子里有一棵树，我在上面刻了两支角，因为没有人愿意搭理我，所以我想把自己的模样刻在树上……”我们走在一座斜倒在厅堂里的桥上，阳光透过巨大的窗户照射进来。

优尔坦很疑惑。

“前面我不是说了吗，村民们讨厌有角的人，因为他们觉得有角的人是怪物，所以大家都躲着我，我只有和刻在树上的自己讲话。”我一边拉她走下这不牢靠的斜桥，一边回忆着，“可是我看不到自己的脸啊，所以就只好只刻两支角代替自己了。”

优尔坦倾听着，然后用手小心地指了指自己的眼睛。

“是眼睛疼吗？是不是有沙子进去了？”我凑了过去。



“呀！呀！”她又用手指了指眼睛，然后又指着我的脸。

“哦，你是说，你看得到我的脸，那好啊，那你就可以把我的脸刻在树上了。”

优尔坦低下了头，有些害羞地拉着我的手往下走。

“那太好了，等到我们逃出……”

“啊！”一个黑影从天而降。

我回头，只见黑压压的一片，犹如翻滚的黑色波浪，成群的黑影正朝我们飞来。我感到一丝的绝望，手里握着的只有一根光秃秃的木棍。不知所措的我顿时僵硬在先前阳光灿烂的想象中。

“呀！呀！”优尔坦拉着我向桥下奔着，前面就是一道封印之门。难道逃出去就会获救吗？门外又是怎样的呢？



仓促的脚步在桥面的石板上拍打出一条弥漫的灰尘，我们靠近了那扇门。突然间，她的身体和石门又同时发出了刺眼的光芒，而那些黑影片刻间被这光芒淹没。在这强烈的光与暗的对峙中，我们安然无恙。

黑暗总是害怕光明的。我有些敬畏地看了看优尔坦，她若无其事地迈着步子。好可怕的力量，我心想。

“你逃走了？”

“很惊险啊。”

“你早就料到公主有这么大的魔力？”

“还是有些吃惊，我一直躲在很后面，但手还是被那光闪得生疼。”

门？是的。是门，出城堡的门，回村子的门。没有想到出了那道封印之门就一下子看到了回家的路。

“快！赶快！”

巨大的木门正在缓缓地合上，缝隙间的村庄一点一点地在消失。我拉起优尔坦的手，赶紧向前飞奔。没有多少希望了。门几乎已经合上了，但是我还在拉着她跑。一定要逃出去啊！

“砰！”她跌倒了。白色的衣裙周围扬起了一阵尘土，身边惊起了一只白鸽，飞向浩瀚的天空。而我，还有优尔坦，难道……这是宿命吗？就像我头上的双角一样的宿命吗？

眼前不知道什么时候出现了从没有见过的巨大黑影，闪着优尔坦打开石门时那种奇异而刺眼的光芒。我用手挡了一下眼睛，待黑影渐渐褪去，其间终于现出一个人形，是一个白面黑衣的女人。那张脸，苍白得可怕。

“$#@%^$#@^&*(@！”那女人朝优尔坦喊着我听不懂的话，就像我刚遇到优尔坦时她说的话一样。

“就是你带走我可爱的优尔坦的吧？你知道这女孩是谁吗？和你在一块儿的是我的独生女。”那张苍白的脸转向了我。

独生女？是这个邪恶狂妄的女妖的独生女？

惊讶过后，我只觉得优尔坦很无辜。我信任她，绝不会是邪恶的人，就如同她一直以来这么信任我一样。

“她早晚要继承这座城堡。和长角的你所住

的世界差得太远了！现在，认清楚自己的立场，然后离开这里！”

妖女消失了，就像她来时一样没有痕迹。

“你还好吧？”我问优尔坦。

“$#%^&%。”她伸出了手。这是她第一次向我伸手。之前，都是我去拉她，她只是带着信任一味地顺从并接受。也许她在犹豫是不是要逃。但这一次，她似乎很坚决。

继承这座城堡？优尔坦愿意吗？被强迫的滋味可不是好受的，我想到了锈迹斑斑的镣铐。

不管她是什么身份，我还是要带她走。

我伸出了我的手。两只手又握到了一起。紧紧的。

“你说女皇为什么不杀了他？他是女皇所受的贡品啊。”

“不知道，也许不想让公主见到他死吧。”

“那么这算是警告了？”

“但好像没什么用，最多只是让这孩子知道了公主的身份。”

大门被死死地关上了。我还是抱着侥幸去看了看。

只好原路返回，去寻找新的路。或许还有别的出口。这时前面飞起的那只白鸽在天空自由地飞翔，拍打翅膀的声音响彻云霄。

行路间，那些黑影还会不时地来纠缠。一次次的挥棍让我慢慢认清了，这些黑影其实并不是一个模样的，有的似乎是一个粗壮的成人，有的会飞，而有的似乎像孩子一样小，朝我们冲来的时候脚步都有些踉跄。我其实并不想伤害它们，真的不想，我从来都不想伤害谁，我只想保护优尔坦，保护我自己。或许这些黑影们也有自己的心灵，有它们自己的世界，只是我不懂，就像我不懂优尔坦说的话一样。它们只是那女妖手中的傀儡而已，被强迫来阻止我，来夺回主人的女儿。我又想到了锈迹斑斑的镣铐。

走出一扇石门，我们的眼前映入了一片清新的绿色。草地中间还有可以见底的水塘，一架慢悠悠转动的简易风车。

为了看清周围的环境，我爬上了风车，跳起抓住风翼上的木条。风翼载我升向高处的时候。眼前的景色美得有些不合时宜。陡峭的山岬在薄雾中守卫着脚下流淌着的湖水。而石砌的巨大拱廊坚实，有力，雄伟。让人不敢相信它的主人竟然是一个恶魔。

发现有新的出路之后，我拉着她的手，登上一级又一级台阶。每上一级台阶，我都跪下，伸手，她抓住我的手，努力地攀上来。彼此的动作不用任何言语的交流，只需要一点默契，甚至还带着虔诚。

“后来我想要把树上整个的自己刻好，我想到了可以去河边看自己的倒影，可是就在去河边的路上，我被村里的两个大人带走了，说是要把怪物祭祀给城堡的主人……”我正要拉着她的手登上又一级台阶。

优尔坦眼中露出了一丝愧疚，我忘了城堡的主人也就是她的母亲，赶紧转移了话题，“但是现在好了，有你陪我，等到我们逃出城堡之后，你就可以照着我的脸把整个我刻好了呀！”

优尔坦点了点头，但似乎还没有摆脱刚才的愧疚。

原本可以直接前进，但我还是执意要去玩一回，脑中闪过了一个坏念头。她始终都很没有主意，被我拉到了风车顶上。我拉着她的手往水塘里面跳，想把她也拉下水，期待她狼狈的样子。可是就在我腾空而起的一瞬间，她把手松了开来。第一次，她松开了我的手。

在掉落到水塘之前，在半空下落的我已经听见风车顶上那银铃一般的笑声。原来她这么调皮。我拖着湿淋淋的身体从水塘里出来，只好边呛着水边和她一起对着天空放肆地大笑。只是那时宁静的天空，却看不见太阳。

“那小子在风车顶上的时候，你怎么不去抓公主呢？”

“其实我们有很多机会可以抓到公主。”

“那为什么不动手？”

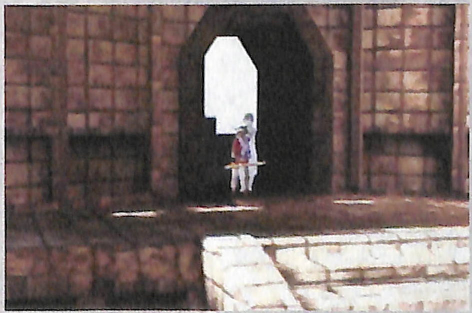
“我有些不大想听女皇的话了。”

“你反了？”

“总觉得有些……有些……我也不知道有些什么。”

一道长得似乎没有尽头的石桥。我看见了两旁的峡谷。在这长长的走廊里，在两旁伟岸的峡谷间，一下子觉得自己很渺小。真的很渺小。

走过石桥，我们来到一个昏暗的大厅。一旁的沙发上刻着这里的名字：东方斗技场。相比经过的那些厅堂，这里更显得神秘。机关重重。我一直很为自己的聪明沾沾自喜。尤其让优尔坦看见这些机关根本不是我的对手，我更是有些高兴。其间，我找到了一把铁剑。生来我就没有想过要伤害谁，即使是那些黑影，只要它们不上前夺走优尔坦，我也不会挥动木棍。拿到剑的时候，有些犹豫，但是想到那邪恶的女皇以及时不时面对的战斗，我还是捡起了剑。



打开一道又一道合拢的圆门，终于阳光可以穿透连成一线的门洞。光束照在一个巨大的光台又反射到城堡正门边上高耸的球形柱台上。远眺发现半道门已微微发亮，看来只消照亮另一边的光柱就可以开门了。顿时我来了信心，优尔坦似乎也很高兴。

来到一道小门，我已依稀听见其中的水声。城堡内部还有河吗？进门一看，水流从城堡高处直落到地面，形成了一道气势恢弘的瀑布。水珠不时溅到脸上，优尔坦湿漉漉的脸上洋溢着微笑。一路上，困难重重，但是她总是没有忘记微笑。白色衣裙之后，是一道淡淡的彩虹。

我正要拉她的手帮助她下一个台阶。“呀！呀！”她用力地摇了摇头，然后自己很辛苦地爬了下来，冲着我很单纯地傻笑。救出她之后，她迟早要离开我的，所以她说不定也要一个人爬台阶。想到这里，心里有些酸涩。

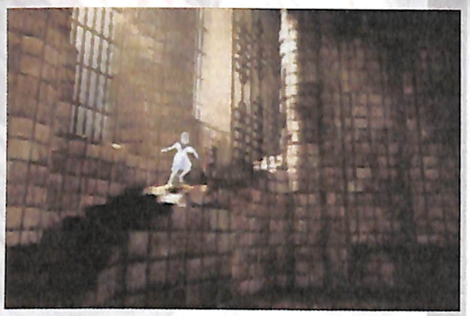
为了从瀑布之下走过，必须切断水源。爬上水闸顶上，我开始像推磨一般转动这个巨大的龙头，样子实在有些狼狈，我听得见优尔坦在下面笑我的声音。

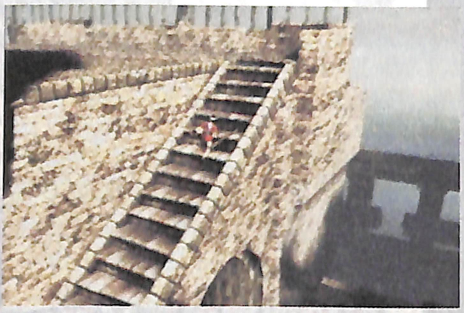
断掉水源之后，一些原先被水挡住的路也可以通过了。我们下到了城堡底部的山洞。这里显得幽静，还有点阴森。发现周围并没有纠缠的黑影后，我们快乐地迈开了步子。这里虽然没有城堡内部宏伟，安详，透出一种别致的优雅，环绕在山脚上的木道实在有些世外桃源的意味。

之前我没有想过将来，也没有想过回到村子以后面对的又将是一种什么样的生活，也从来没有考虑过优尔坦又将到哪里去。累人的战斗和不可以停步的奔袭让我很难去设想以后，能够成功地脱出已经是万幸了。可是现在我就









想永远呆在这里，没有黑影，没有女妖，没有村民的眼神。和优尔坦一起，在这一方小小的天地。只是，她愿意吗？

一道强光射到我的眼睛。是太阳。优尔坦在阳光中冲我招手，拖出一道长长的斜影。我立刻勒住了不羁的思绪。

终于来到了城堡的外沿。这样壮丽的山水我已经渐渐习惯了。时间不容我作太多的停留。有了手中铁剑，黑影顿时变得不堪一击，解决掉它们之后，我们走上了一个手动的升降梯。经过简单的研究，我发现这个升降梯的原理和之前的水闸龙头一样，我只好像做苦力似地一圈一圈原地打转。优尔坦照旧笑了起来。

“这一次你也没有去抓公主？”
“下一次我也不想去了。”
“女皇怎么说？”
“我没有告诉她。”
“那你不听女皇的话了。”
“至少那个时候，我想救他们出去。”

通过了给水塔之后，我们来到了西方偶像阶梯。这里的布局简直和东方斗技场一模一样。没有花多大的功夫，我就顺利地打开了所有的圆形闸门。转动了那个巨大的台座，又看到强烈的阳光被这个台座反射到大门上方另一个没有被照射到的球形台柱上。两扇门同时发出了耀眼的光芒。只是门还没有打开。我有些失望。但是优尔坦却显得非常高兴，拉着我的手就朝门口奔去。也许她有办法。

优尔坦走到大门前，放出了那熟悉的强光。这一次时间很长，长得让我可以感觉到门的重量，看得出优尔坦很用力，门缓缓而开。我抑止不住激动的心情，一步走向前去。可是优尔坦却跪在了地上。她太累了。山崖两端伸出了巨大的石桥。这便是村民们送我进城堡时的那座石桥。只要走过石桥，前面就是村子了。

“你不要紧吧？”

优尔坦的回答我仍然没有听懂，但是她慢慢直起了身子，拉住了我的手，一步一步向对岸走去。没有走几步，她又跪倒在地上，喘着气。我也跪了下来，等她休息好了，我们又继续过桥。每走几步，她都要稍作休息。我注意到，她原来深褐色的头发渐渐变得枯黄。

走到桥中央，突然一阵猛烈的震动，两端的石桥开始向回收拢。我惶恐地四下张望，难道每一次这门只能开这么一点时间，优尔坦跪在了我对面的桥上。我这边的桥正向村子的方向回收。我想也没想，赶紧跳向她那边。只是距离已经过于遥远，眼看我就要落入到湖水之中，优尔坦伸出了她的手，我连忙伸出右手拉住。这一次是她拉住了我。慌乱中左手的铁剑落入湖中。看到她憔悴的眼神，费劲地支撑着，我心头一阵难受。我努力地想伸出另外一只手搭住桥的边沿，终究只是徒劳。

优尔坦的背后黑暗笼罩了过来。眼看黑暗已经淹没优尔坦的双脚，我却仍然无能为力。终于黑暗将优尔坦完全淹没，她松开了手。在她背后，我看见了那个包裹在黑暗之中那邪恶的女皇。跌下去的瞬间，我听到了优尔坦对我说话，只是我还是听不懂。为什么？为什么我连她最后对我说的话都听不懂呢？我只记得她那哀伤又充满感激的眼神……

不知道我晕过去多久，也不知道为什么我掉落到了这里。大雨滂沱。天空里的黑云犹如滚滚浓烟。我感到很冷，发现自己站在一个铁笼上。这里有很多的铁笼，锈迹斑斑。可能是那个女皇用来关她的祭品的吧。

我对着天空仍然像往常一样大喊“喂！”。平时优尔坦会“呀！呀！”地回应我，飞快地跑到我的身边，这一次只有淅沥的雨声。“喂！喂！喂！”我声嘶力竭，绝望地喊着，期待雨幕中出现一个白色的身影。然而什么都没有，雨滴顺着尖角滑落到我的脸上，冰凉冰凉，无法洗涤我隐隐的孤独。眼眶里有点火烧的感觉。你呢？你到哪里去了呢？不是说好要一起到村子里刻树的吗？我的呼喊声持续了很久，我是那么急切和害怕地期待着另一个声音的到来，一个出来回答我呼喊，能够平息我哭泣的声音。仍然，只有冷漠的雨滴声。

进城堡以来第一次，我一个人寻找下一个出口。

铁箱，水塘，铁索……城堡依旧是城堡，只是优尔坦不知身在何处。好多次我的探索都失败了，奋力一跳却抓不住悬空的铁索。原本都会有一个“呀！呀！”的声音在一旁鼓励，可是现在……

我知道现在还不是我认命的时候，我之前就可以不去救优尔坦，顺着石桥回到村子，但是从小到大就只有优尔坦对我伸出了手，对我笑，听我说话。如果就此认命无异于背叛。我要做的不仅仅是逃脱。

没有了优尔坦，黑影们也就不必前来，一个人的路更是添了一份孤独和无助。

我在城堡中央锈迹斑斑的巨大铁管上盘旋，一个人在颓垣断壁间寻找着出路。终于一道封印之门挡在了我的面前，我又开始想念优尔坦那奇异的光芒。我从边上的一个小门走出去，发现了这就是我被送进城堡时来的路。边上还有停靠着的小舟。但是我要寻找的并不是回到村子的路。在一个高地，我找到了村民留下的那把神秘的剑，用它我打开了那道封印之门。顺着被带进来时一样的路，我在城堡中寻找着优尔坦。走着同样的路，怀着的却是不一样的心情。

看到了曾经囚住我的石棺像列队一样整齐地排在石架上。抬头望见那边一堆黑影围住了一尊石像。我走上前去，对于这座邪恶的城堡的怨恨正没有地方可以渲泄。走上台阶之后，我发现，那是优尔坦。那尊石像就是优尔坦。坚硬，冰冷地倒在地上。怎么会？怎么会变成石头呢？那柔软似无骨的手掌就这样没有感情地僵硬在空气之中。一种混杂着陌生与熟悉矛盾的感觉在心底油然而生。我挥舞着神剑，周围的黑影顿时烟消云散。这把古老的剑果然蕴藏着巨大的力量。只是那些黑影如同可以再生一般，一群消失之后，又有一群飞来。我发现周围那些石棺一个一个变亮。

就在这一个片刻，我明白了。眼前的这些黑影并不是生于城堡中的什么妖魔，而是和我一样被关进城堡来的祭品，是和我一样的人啊！随着时间的推移，他们渐渐失去人性，变成了妖女的傀儡。每一个黑影头上都有和我一样的两只尖角。而神剑的剑刃却毫不留情地向它们斩去。我痛苦地挣扎着。

“叮！”剑挥到了优尔坦坚硬的身体上，发出一声脆响。声音在空洞的城堡里盘旋，一阵一阵的回声让我感到撕心裂肺。

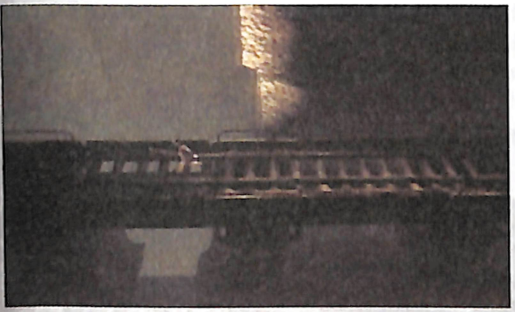
“对不起！”我不知道应该对谁道歉。我的内心充满了悔恨，无法顾及眼前这些黑影的来历，奋力地舞动着神剑……

“你就是那个时候拉住我的。”
“我发现这小子是和我们一样的。”
“一样的？”
“他头上有两只角。”
“啊，我们也有。”
“你还记得自己在到这来以前是干什么的吗？”
“不知道了。”
“我也不知道，但一定和他一样啊。”

“都是一样被抓来的吗？”

“不，都一样善良。”

台阶又一次升起。我已经无心去感叹这座



城堡的设计精巧了。上了台阶，来到一个空荡荡的大厅。正中的皇座上竟然什么都没有。那个妖女到哪里去了呢？我正要回头去找，背后却传来了一个阴冷的声音，

“站住！”

“你到底想怎么处置她？”

“我的年岁无多了。优尔坦必须继承我的意志复活，成为这座城堡的主人，成为我灵魂寄生的归宿，这就是那个孩子的命运。当她再度醒来的时候恐怕就记不得你是谁了。带着这把剑离开这里吧，那孩子一定也希望如此的。”那幅面孔依然苍白。

不！优尔坦一定不会忘记我的！我举起了手里的神剑，朝这黑暗女皇冲去。

“啊！”一股巨大的力量将我弹开，只感到头的右侧一阵剧痛。我赶紧用手去捂，角！角断了。伤口流出了殷红的鲜血。在不远处的地面上，我看见了自己的角。

站起来是一件很困难的事情，但是我还是让角留在了原地，举起了剑。

第一剑，是因为你需要祭祀的贡品而让村民将我带入这城堡。

第二剑，是因为你把优尔坦关在城堡让她失去了自由。

第三剑，是因为你把这么多善良的人变成了黑影，让他们离开原来的生活。

第四剑，是因为你让这些黑影丧失他们自己的意志，为你所用。

第五剑，是因为你把优尔坦变成了石头！

这，这最后一剑，是因为你弄断了我一直引以为傲的犄角！！

一次又一次，我用剑挡住这妖魔黑暗波纹的袭击，劈开她的水晶罩，向她的身体刺去。带着强烈的愤恨，我终于把剑刺进了她的胸膛……

“那孩子，绝对走不出这座城的……”

女妖消失前发出了最后的力量，将我震到台阶之下，另一只角在剧烈的撞击下也断裂了，震开了好远，好痛！我眼前的一切开始模糊了……

整座城堡开始晃动，头顶上似乎已经有石块开始下落……

那些排列着的石棺全都发出了强烈的光芒一齐射向了优尔坦。她又变成了我最先看到她时那样的一团黑色氤氲。

她走到了我的身边，摸了摸我断角还在流血的伤口，然后她把我抱了起来。她的手很柔软，一直都是这么柔软。

城堡渐渐失去了它原先的样子，我被优尔坦放进了来时坐的小舟中。她用力推了一下，轻喃了一声祝福，小舟离她越来越远。难道她不准备走吗？葬身在这顷刻间就要覆灭的古堡中吗？

城堡像凋零的花朵一样，慢慢地解体沉没在这片宁静的湖中。乌云渐渐散开，阳光又一次与我见面了。那一群熟悉的白鸽在阳光结伴而飞……

醒来的时候，我发现自己躺在一片白茫茫的沙滩上。没有城堡，只有蓝得见底的湖水。白色的沙滩在阳光的照射下刺眼得很。还是我很久没有和阳光这样亲近的缘故呢？我高高跃起，宣泄着被封闭已久的压抑。优尔坦呢？优尔坦在哪里？难道是在城堡里？所有这些都只是梦吗？我摸了一下断裂的角，新生的伤口还有些锋利。一切都是真的。这么说，我从城堡中逃出来了？可是优尔坦呢？

我在沙滩上奔跑着，远方躺着一个熟悉的身影。

优尔坦的头发已经恢复了原来的褐色。她动了动手指，慢慢睁开了眼睛。

我很兴奋，

“优尔坦，你知道吗？我前面做了一个梦，梦见城堡粉碎了，沉没到海底去了，那个时候，你把我抱进了木舟，然后看着我漂远，自己却留在城堡里了。你那个时候都没有跟我一起走！我着急死了，你怎么可以一个人留在城堡里呢？说好要一起逃出去的。对了，你还摸了我的角！你醒了就太好了。我要带你去看我的村子，去看那棵树！你可一定要帮我刻啊！走啊，快起来啊！”

优尔坦朝着我微笑，那熟悉的微笑，美得像天使。

直到现在，我的眼前还经常会出现模糊的感觉，似乎能看见时间的流动。时间呈现为透明的灰暗，世间的一切都被包孕在这隐藏的灰暗之中。我们并不是生活在土地上，事实上我们生活在时间里。村庄、城堡、河流、风车、石桥是我们置身在这透明灰暗中的伙伴。时间将我们推移向前或者向后，并且改变着我们的模样。

我甚至很后怕地假设，如果那个时候，我并没有幸运地从石棺中跌落而出，我便如同一把被遗弃的破旧的椅子一样，以无声的状态期待着火的来临。我会用镣铐中的双手触摸着冰冷的石壁，沉默到自己褪去人形，变成一团黑影，虽然仍然带着我骄傲的双角，却也无可挽回地浸没到这了无边际的深深的黑暗之中去……

后记

受了游戏的感染与感动，我很努力地写着。因为游戏小说本身的体裁所限，而且《ICO》本身的魅力并不在于其简单的剧情，文字也许很枯燥很苍白很无力，但都是我从《ICO》中得到的最直接最真实最简单的感动。还想说，小说只是单方面的交流，我写，你读，而作为一款游戏，有别于电影和文学的最重要的一点就是它的互动性。而《ICO》让你亲身体会到了一些或许在现实世界中已经模糊了东西。二周目的时候，可以选择双人游戏，叫上你的女友抑或是朋友，在互相保护、救赎、逃脱与生存的游戏中体会你们互相之间最真挚的感情吧。余下的一切是我的文字无力也无法描述的了。

第一次有意投稿时，被告知没有地方来放这样一篇文章。而之后，《ICO》无论如何时髦不起来了。像它原来小品级的地位所应该得到的一样，受人一时尊敬，甚至膜拜，然后遗忘。所以就在炎热的夏天把这一篇小说完成了。期间我在读高级口译，日子过得很紧张，家里也没有空调。滴着汗，在电脑前完成了小说。游戏已经发售快两年了，我不知道杂志里是否还有篇幅来放这么一篇文章。只是希望可以为《ICO》做些什么，完成小说本身对于我来说就已经了却了一些东西。

传言要出续作的《ICO》再也没有动静，这正是我所希望的。我非常不愿意《ICO》被卷入续作的商业浪潮。而作为一款没有续作的游戏，《ICO》就更显得独树一帜，尽管在大作如林的游戏界将继续沉寂下去。

感谢各位已经阅读至此！

也感谢泰坦在我投稿过程中给出的建议以及鼓励。谢谢！



小编与上常

本辑《游戏·人》是年前最后一辑，要想再见面的话就得到明年喽！由于中途有个中国人的传统节日——春节，因此第五辑和第六辑之间的间隔时间会长一些。为了让下一辑《游戏·人》更加精彩，在这段时间内，欢迎大家多给《游戏·人》提意见和建议，纱迦在此代胜泰二人组谢过了！

《游戏·人》通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社《游戏·人》收 邮编：730000 Email：gamer@ucg.com.cn

云南 曲平：上期的《街霸》画集很好，里面的图很多都没有见过。只可惜现在《街霸》已经没落了，已经很久都没有出过新作了。当然众小编也不会不明白这个道理，赠送这个画集多半是为了怀旧吧？不过感觉整本《游戏·人》上怀旧的东西实在太多，从特别企划的国产动画到CD、赠品，全是怀旧内容。本人游龄快20年，自然是欢迎欢迎，不过后来人未必买账啊！期待下期赠品。

上辑赠送《街霸》画集，也是为了纪念《街霸》诞生15周年。从目前得到的反馈来看，还是不错的。这辑胜泰二人组说要出奇招，结果整出这么一本《樱大战》画集，不知是否令各位大吃一惊呢？反正编辑部内两大"《樱》迷"卡伦和D·S可是吃了一惊哦！

LENY：我印象中《游戏人》送的最好的CD就是前两期了，综合的永远都是最好的。众口难调，但综合的东西里一定会有自己喜欢的成分，不是吗？我就曾经因为想听《菊次郎之夏》的主题曲而花费30元买了套《透过骨头抚摩你》的英文碟合集（难得有那么首日语歌在里面啊）。反倒是这两次，一次送的《SC2》的OST，一次送的《侍魂》。倒不是说反对格斗游戏，不过这么做似乎也太明显地表露了编者们自己的意向吧。《SC2》的OST是因为当时的UCG在进行《SC2》的比赛，而《侍魂》是因为《侍魂零》的发表勾起大家的回忆？我只想听听许多外面（市面上）买不到的BGM，例如SS和PS时代许多CD音轨的BGM。其实FC时代也有太多的精品，数都数不过来了，就说说《恶魔城 王子外传》（就是白发的小德拉克拉大冒险），每段BGM都回味无穷啊……身为游戏人，把这么多好的音乐介绍给大家，真的是责无旁待啊！

jiai：喜欢贵杂志，更喜欢CD中音乐。不过，一直有个心愿想收集小时候看过的动画片的音乐（当然已经都有其游戏了）。例如：《可曾记得爱》、《圣斗士星矢》、《北斗神拳》、《魔神英雄传》、《魔神坛斗士》还有"《最终幻想》系列"的所有曲目都很棒啊，强烈建议在下一期的CD中都有，一定要有啊！

读者林玖骛：我是贵刊的读者，你们的《游戏·人》做得非常好，特别是里面的CD，简直棒极了。我觉得还是老游戏的音乐好听些。我有一个建议不知能不能满足？我是一个"《月华剑士》迷"，我非常喜欢它里面的音乐。你们能不能把一代的音乐做成CD？我在这里先谢谢你们了！还有，我这里有《月华剑士2》的音乐CD，如果你们要的话，我就给你们寄来，也可以做成CD啊！你们看行不行？

《游戏·人》每次赠送的CD总是大家关注的焦点，基本上每封来信都会提到CD。很多热心的读者在提出自己意见的同时，还表示愿将自己珍藏的CD贡献出来造福大家。在此纱迦代表胜泰二人组表示感谢。关于CD众编们已经达成了共识。赠送某个游戏的专辑固然可以取悦于它的FANS和死忠，不过受惠面确实太窄。虽说音乐无国界，不过如果你没有玩过这个游戏的话，听它的音乐时自然感情要少很多。有鉴于此，以后如果要赠送CD的话，一般不再考虑某个游戏的专辑，还是以大杂烩的形式为主。这辑CD就是如此。对于今后的CD，我们已经有了N套方案，绝对可以令大家满意。（纱迦就是其中一套方案的始作俑者，当然如此自信了。）

一个超级无敌钢管GAMER扇子：我其实是从第2辑才开始看GAMER的。说实话，当时我根本没想到一本普通的游戏书会给我这么大的感受。里面的一篇篇文章与平时看的东西完全不同，精彩的内容、幽默的文笔和极富质感的纸张，使我立刻就爱上了"她"。虽然我是个PC玩家，可是对家用游戏机的了解也还算"可以"，再加上文章平白的语言，使我在阅读的时候根本没有多大的困难。文章里对电脑游戏和电视游戏的精彩评论，老实说，使我头一次有了知音的感觉。不过我感觉电脑游戏和电视游戏的比例似乎不太平衡。既然名为"GAMER"，那么无论是电脑游戏玩家还是电视游戏玩家，都应该一视同仁而不是厚此薄彼，所以我想在电脑游戏方面是不是该再多一点呢？

既然名为"游戏人"，当然不会刻意偏向电视游戏或电脑游戏，只要是和游戏人有关的东西统统都可以介绍。君不见上辑还有众小编谈国产动画吗？

QUICKLYHIT：看了几辑"小编与上帝"，渐渐养成了观看"游戏人档案"的习惯（虽然这个栏目只办了三期，游戏人档案只办了两期）。不知国内玩家投自己的档案行不行呢？期待下一辑中。

当然可以了，不过你得有翔实的资料才行啊，另外还得有一些过人之处呢！不然这个栏目就和交流空间没什么区别了。

木大侠：特别企划看得我热泪盈眶……整本书第二让我激动的部分（第一激动的是我的信被采用了），别人会说的那些话（例如"让我们回忆起了……"），我这里就不说了。众位小编大人的"印象最深的动画"对于那些八十年代后期以后出生的读者来说，应该是属于必补科目！（当然，阿修罗的最后一部除外……建议把此片定位为成人级——年纪太小看这个要被毒害，少年时期看要被气坏，成人以后当反面教材还算不赖。）对了！说到阿凡提...我这才知道我们的阿凡提原来叫那斯尔丁。另外请问我在某些英语小故事里经常见到一个那斯尔丁，他不会和我们的阿凡提是同一个人吧？那个那斯尔丁经常犯傻……

如果你不是和众小编年龄相仿，再加上特别企划和游戏关系不是太大，看起来可能没有什么感觉。那斯尔丁只是一个平常的姓名，出现在其他故事中也属平常。

本辑调查提问

有您的意见，我们会做得更好！

一转眼，《游戏·人》已经推出第五辑了，经过了一年多时间的摸索与实践，《游戏·人》已经摆脱了原有的稚气，慢慢成长起来。不过这还远远不够，《游戏·人》依然需要您的支持、鼓励与鞭策，希望各位不要吝惜笔墨，因为您的真知灼见能让《游戏·人》更贴近游戏人。

1. 您对《游戏·人》第五辑的内容、排版、栏目设置等方面有什么意见？
2. 您对第五辑中最满意和最不满意的内容或栏目有哪些？请说出您的看法。
3. 您在今后希望看到什么样的内容或增加什么样的栏目？
4. 您对本次音乐CD的内容和质量是否满意？有什么建议？

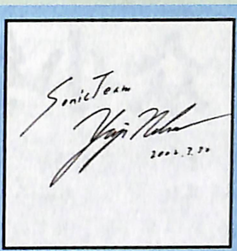
游戏人档案：ワルミネール公·绫小路·ビルテンシュタイン卿

今天要为大家介绍的是游戏的贵族。所谓游戏的贵族，其实是3位普通的日本玩家。说他们普通，是因为他们并非腰缠万贯的富人，也不是什么经常上报纸头条的明星。他们和我们一样，都是游戏爱好者，只是玩龄略长一些。这3位玩家对游戏的痴迷程度可以用疯狂来形容，他们分别是ワルミネール公、绫小路和ビルテンシュタイン卿。他们凭借自己对游戏的热爱，打动了不少人。



▲这是高桥名人的题词。就算你没听说过高桥名人秒间16连打的威名，至少FC上名作《高桥名人的冒险岛》你应该玩过吧？





◀SONICTEAM的社长中裕司为游戏的贵族的题词。中裕司的代表作当然是"《索尼克》系列"了，鲜为人知的是MD版的《大魔界村》也是他的作品。

◀NAMCO前社长中村雅哉与ワルミネール公的合影。面对打扮如此怪异的ワルミネール公，中村先生还能如此镇定地与之合影，实在佩服。

GAME系数

恩格尔定律大家都知道吧？这是19世纪德国统计学家恩格尔根据统计资料得出的。恩格尔定律可以大致归纳为一个家庭收入越少，家庭收入中（或总支出中）用来购买食物的支出所占的比例就越大，随着家庭收入的增加，家庭收入中（或总支出中）用来购买食物的支出则会下降。换而言之，一个国家越穷，每个国民的平均收入中（或平均支出中）用于购买食物的支出所占比例就越大，随着国家的富裕，这个比例呈下降趋势。恩格尔系数是根据恩格尔定律得出的比例数，是表示生活水平高低的一个指标。其计算公式如下：

恩格尔系数＝ 食物支出金额／总支出金额

而游戏的贵族们总结出了GAME系数，其计算方法为：

GAME系数＝（每月在GAME方面的开销／每月的总收入）×100%

当然此公式的适用对象是有收入的玩家。根据GAME系数，可以很方便地计算出你对GAME的痴迷程度。假设你每月收入1500元，玩游戏用掉了1200元，那么你的GAME系数就是80%，这就已经相当危险了。

游戏医院

在游戏的贵族的大力奔走之下，终于，史上第一所游戏医院开张了！为什么叫它游戏医院呢？这是因为在医院里到处可以看到游戏的影子。其实这所医院是为众多游戏中毒症玩家所准备的。例如有些玩家沉迷于恋爱游戏，已经分不清虚拟和现实。如果在中国的话家长是束手无策的，严重的话可能还要送入精神病院。但游戏医院的大夫也是此道中人，自然明白症结所在，很快就能令玩家清醒过来。玩游戏玩多了，眼睛很容易疲劳，导致视力下降；玩游戏时玩家往往会保持一个姿势不动很长时间，这样容易导致手脚麻痹……还有很多很多"职业病"，相信各位玩家一定都心中有数。这个时候就可以到游戏医院里听听过来人的意见。

其实说白了，游戏医院就是一个让玩家交流的地方，无怪乎大受欢迎。不过毕竟是一所正式挂牌行医的医院，因此非玩家患者来了同样也会给他们认真看病，不过最后一定会赠送一些和游戏有关的东西。（印有任天堂标志的医用手套？）而他们也正在研究是否真的可以用游戏来治疗一些医学顽疾。例如色彩鲜艳的画面配合悠扬的BGM，对脑血栓患者有奇效。不过本治疗法目前还没有得到日本医学界的承认。希望他们的研究能够早日成功。





经典收藏

日本不愧是游戏王国，游戏的广告在电视节目中比比皆是。不像国内，最近几年才开始红起来。作为老一辈的日本玩家，游戏的贵族们收藏了大量珍贵的历史影像，这可都是宝贝啊。其中最珍贵的当属高桥名人的秒间16连打音效了。当时纱迦把这段WAV格式的文件下回来后，放入WINAMP中一听，还以为是打点计时器的录音呢！高桥名人引以为荣的成绩就是每秒钟能够按键16次，想想这是一种怎样的速度吧，难怪当时纱迦还以为是打点计时器呢！



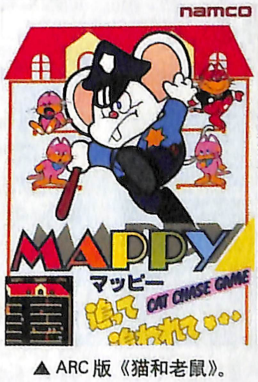
▲《龙虎之拳2》的真人广告，扮演坂崎由莉的竟然是未来的天后滨崎步！



▲超酷的真人巴洛克！CAPCOM的《街霸Ⅱ DASH》广告短小精悍。

游戏美术

老玩家当然会或多或少地有一些私人收藏，游戏的贵族也不例外。他们收藏了大量的老游戏图片，其中不乏一些国人熟知的经典作品。不过似乎光是收藏还体现不了他们的身分，于是他们按照图片的表现手法分成了表现主义、印象派等多种风格。由于本人对此并无研究，因此就不再讨论为什么要分类了，下面先来看看几张经典的游戏图片吧！



▲ARC版《猫和老鼠》。



▲FC版《沙罗曼蛇》。



▲FC版《排球》。

文：UCG全体小编　统筹：胜负师

《游戏·人》第五辑音乐CD介绍

众小编音乐推荐 专辑

小编们工作其实并不像很多人想象的那么多姿多彩，毕竟整天在面对电脑屏幕有时也是挺枯燥的。为了不影响他人或不受他人影响，小编们每天都会有很长时间戴着耳机，音乐成为每个人的工作伙伴。各位小编平时都喜欢听些什么样的歌呢？其实就算是我自己也很想知道，于是一个念头一闪而过：UCG现在有14名小编，如果每人推荐一首自己喜欢的曲子，那不就能构成一张很有意思的CD了吗？于是"众小编音乐推荐"就此诞生。胜负师还"强迫"众小编写下对自己推荐音乐的介绍、理解或感想，希望这样的文曲合璧能让我们的心通过美妙的音乐走得更近。

01 D·S推荐

《樱大战3》结尾曲——未来

词、曲：田中公平　演唱：巴黎华击团



喜欢《樱大战3》的结尾曲《未来》是因为自己就是个游子，异乡优美而动人的旋律可以彻底赶走心中的孤寂与疲惫，混合法兰西曲风细腻而伤感的节奏变化，这让我每每听到这首歌都有些控制不住自己的情绪，回想起第一次听到时那热泪盈眶的往事……

音乐不是孤立存在的。当它和周围的景物、环境、气氛，乃至人的感情交融在一起的时候，音乐就有了新的力量，有了更广阔的空间。"车站送行"这幕剧情虽然老套，但却不会因为时光的流逝而显得乏味与沉寂。如果让音乐作为点缀，那一切都会变得有生机、有韵味、有感情。差不多是玩家扮演的大神一郎自登上火车的那一刻起，音乐的旋律便悄然而至。玩家的视线被画面中重放的往事所牵引，心跳的频率也随之与音乐的节拍逐渐吻合，这几乎已经让我确信，那代替时间的就是音乐，那代替感动的就是歌声了。在所有能够感受到的地方，都充满了音乐幻化成的人物、景色，甚至是一个生机勃勃的未来……

请所有倾心聆听过这首歌曲的玩家再找个宁静的空间去品味它吧，音乐饕餮不存在个体差异，每个人都是它所创造的世界中的一份子……

02 GOUKI推荐

《GT赛车2》ENDING——BLUE LINE

GOUKI向大家推荐的《BLUE LINE》是《GT赛车2》GRAN TURISMO模式完结之后的ENDING音乐。说是"完结音乐"，实在是因为GOUKI自己也没有能力完成这个极度漫长的模式，因此也不知道这个模式通关之后到底会是一幅怎样的情景，相信应该就是一小段CG动画+上滚屏的STAFF字幕吧，而与之相辅相成的就是这首《BLUE LINE》了。在一个很偶然的机会下GOUKI才找到《GT2》的OST，一开始是冲着那首主题曲《Moon Over the Castle》去的，但一首一首听下来，竟然对这首《BLUE LINE》有点欲罢不能了。可惜的是GOUKI四处搜寻也没能找到歌词以飨诸位，不过音乐的力量可以超越一切界限的，听听这美妙的女声，你会感受到一种不可思议的平静。



03 LIKY推荐《恶魔城 晓月圆舞曲》BGM——宿命の十字架

作曲、编曲：山根ミチル



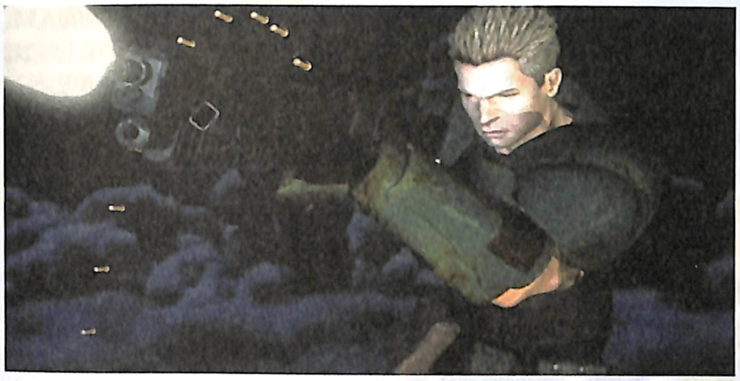
早在《恶魔城 晓月》发售之前，KONAMI就在游戏的官方网站上陆续放出了3首游戏的原声音乐给大家下载，其中最早发出的就是这段《宿命の十字架》，在游戏中，这是最初的场景——"荒城回廊"的背景音乐。听着这首曲子，一下子就让我想起了《月下》，因为曲子的风格与《月下》城门入口的那段《德拉古拉城》的风格太相近了，庄严中透出少许悲壮，让人情不自禁就有一种肃穆悲凉的感觉。

"《恶魔城》系列"的音乐一向都是被玩家奉为经典，其中尤以《月下》的曲目最受玩家青睐，为《月下》制作音乐的山根ミチル也因此为众多玩家熟悉。GBA版的《晓月》是《月下》的原班人马精心打造的名作，游戏的整体素质令人称道，而最难得的是我们又欣赏到山根ミチル精彩的音乐演出了。

04 SOUL推荐《真魂斗罗》STAGE 5 BGM

打开音响，听到这首曲子时，千万别被吓了一跳啊！

这是PS2《真魂斗罗》第5关的背景音乐。音乐一开始，就模拟游戏中的音响，机车引擎声、爆炸声、枪声，目的我想就是为了要让听者在听音乐的时候能将自己代入到游戏中去。《真魂斗罗》的音乐全都属于超重金属摇滚，非常符合游戏本身那股金属味及硬派的感觉，同时《真魂斗罗》音乐也非常热血，你会感觉自己的心好像真的燃烧起来了！SOUL选择《真魂斗罗》原声音轨中的这一首歌与各位分享，是因为这一首相较之其他《真魂斗罗》乐曲，旋律感方面要更强一些。自FC时代以来，KONAMI在游戏音乐方面就一直是业界的至高者——回想一下FC版《魂斗罗》的



音乐吧（当然，由于硬件等原因，原来的《魂斗罗》音乐以旋律取胜），现在的KONAMI也不例外，KONAMI的游戏音乐依然十分优秀，从“《恶魔城》系列”，到“《DDR》系列”（这也算？），再到“《MGS》系列”。原来SOUL也想和大家一起分享几首“《恶魔城》系列”和“《MGS》系列”的音乐，不过最后还是选择了《真魂斗罗》，ENJOY IT！（题外话：说句实话，不管是对各位读者，还是对我自己来说，现在还能够玩到像《真魂斗罗》那样纯动作的硬派游戏真是蛮幸运的事情……）

05 阿修罗推荐

《盖塔机器人》主题歌——ゲッターロボ！

词：永井豪 曲：菊池俊辅 演唱：影山ヒロノブ

ガン　ガン　ガン　ガン	GUN GUN GUN GUN
若い命が　真红に燃えて	wakai inochi ga makka ni moete
ゲッタースパーク　空高く	gettaa supaaku soratakaku
见たか合体　ゲッターロボだ	mitaka gattai gettaa-robo da
ガッツ　ガッツ　ゲッター　ガッツ	GUTS GUTS gettaa GUTS
三つの心が　ひとつになれば	mitsu no kokoro ga hitotsu ni nareba
一つの正义は　百万パワー	hitotsu no seigi wa hyakuman pawaa
悪を许すな　ゲッターパンチ	aku wo yurusu na gettaa-panchi
ゲット　ゲット　ゲッター　ゲッターロボ	GET GET gettaa gettaa-robo
ガン　ガン　ガン　ガン	GUN GUN GUN GUN
若い怒りが　一直线に	wakai ikari ga ittyokusen ni
ゲッターチェンジ　ぶちかませ	gettaa-tyenji buchikamase
见たか变幻　ゲッターロボだ	mitaka henge gettaa-robo da
ガッツ　ガッツ　ゲッター　ガッツ	GUTS GUTS gettaa GUTS
三つの心が　ひとつになれば	mitsu no kokoro ga nitotsu ni nareba
一つの勇气は　百万パワー	hitotsu no yuuki wa hyakuman pawaa
悪を倒すぞ　ゲッタードリル	aku wo taosu zo gettaa-doriru
ゲット　ゲット　ゲッター　ゲッターロボ	GET GET gettaa gettaa-robo
ガン　ガン　ガン　ガン	GUN GUN GUN GUN
若い希望が　虹を描き	wakai kibou ga niji wo egaki
ゲッターフライト　どこまでも	gettaa-furaito doko made mo
见たか无敌の　ゲッターロボだ	mitaka mutekino gettaa-robo da
ガッツ　ガッツ　ゲッター　ガッツ	GUTS GUTS gettaa GUTS
三つの心が　ひとつになれば	mitsu no kokoro ga hitotsu ni nareba
一つの理想は　百万パワー	hitotsu no risou wa hyakuman pawaa
悪を灭ぼせ　ゲッタービーム	aku wo horobose gettaa-biimu
ゲット　ゲット　ゲッター　ゲッターロボ	GET GET gettaa gettaa-robo

这首歌是永井豪先生的超级系机器人名作《盖塔机器人》的开场主题曲Remix版，原唱是ささきいさお，PS2版游戏《半熟英雄对3D》的主题曲就是由他演唱的。这次的Remix版的演唱者影山ヒロノブ是继水木一郎大哥大之后的又一位日本动画歌曲的王者。影山老师的嗓音与水木大哥大相比更加偏向重金属摇滚的风格，而且他中气很足、音域很广，特别擅长演绎那些充满了豪气的热血歌曲，而他那独特的鼻音也为他的演唱增添他自己特有的魅力。影山先生与水木大哥大以及远藤正明、堀江美都子、MIQ、奥井雅美等著名动画歌手成立了JAM PROJECT，创作了许多优秀的作品。尤其是近年来BANPRESTO推出的“《超级机器人大战》系列”主题歌都由该乐队创作，让无数机器人动画FANS和《机战》玩家为之疯狂。



这个版本选自OVA动画《真盖塔机器人 世界最后一日》的Vocal CD。与该CD中其他remix过的老歌相比，这首开场主题曲基本上可以说完全再现了原作的风貌，不会让人觉得变化太过突兀。影山先生高亢的嗓音使得歌曲的整体效果也比原唱好了很多，当然20多年来录音技术的进步对此的贡献也是巨大的，并不是说原唱就很差。限于空间的原因，这次就只给大家推荐这一首了！

06 多边形推荐

《Shinobi 忍》BOSS战BGM——忍领



想来想去，最后还是为大家推荐了《Shinobi 忍》的音乐。其实UCG前两次的音乐CD中，《忍》的音乐就是候补曲目，但却因为种种原因没能收录其中，不免让我这个“超忍饭”耿耿于怀。这次为献上的并非是大家所熟悉主题音乐，而是多边形除了主题曲外最喜欢的BOSS战音乐《忍领》。说是BOSS战音乐并不完整，因为这首曲子只是2-A、3-A、4-A、5-A、6-A的BOSS战BGM，不过因为旋律感比较强，所以给我留下的印象也就特别深。乐曲的前半段充满了浓重的古典和风，舒缓哀怨，而后半段则更具现代感，电子味比较重。曲子的展体层次感很强，第一个音符窜入耳中就会让人打起十二分的精神来。只是《忍》的BOSS战总是非常紧张，而且战斗时间也很短，大家怕是无暇欣赏这首出色的BGM吧！现在不妨换一种心情，将这首曲子的完整版一听到底。

07 卡伦推荐

《格兰蒂亚》BGM——Leen's Love Theme

由于地域及父母亲大人不允许的缘故，卡伦是从FC一下子跳到土星时代的，并未经历过SFC的辉煌时代，而玩FC时，卡伦脑海中根本没有RPG这个概念，通关的也只有一个《圣斗士 黄金传说》，所以在SS时代出品的《格兰蒂亚》也就成为了我第一个能看懂并融入到故事情节中的游戏。杰斯汀在船上读信的一幕；菲娜在雨月之塔扇了杰斯汀一记耳光后含泪扑到其怀里的一幕都曾令在下动容，但最难忘的，始终还是玲。



漆黑的夜空下，弱小的

她静静地等待着不断逼近的盖亚将蒸汽炮和自己一同吞入口中。只有背后的那对光翼，微弱地，但是确实地，散发出淡红色的光芒。

吞噬、光翼之力、发射、大爆炸，一切归于沉寂……

对于卡伦来说，那是无论如何都无法忘记的一幕情景，而那段充满了淡淡忧伤的BGM更是永远印在了我的心中。Leen's Love Theme——这首曲子的名字是我在很久以后才知道的，现在卡伦就将它献给各位玩家，不过，我并不指望每个人都能明白这首BGM中蕴含的情感，因为，只有真正经历过《格兰蒂亚》中那个动人时刻的朋友才会真切地感受到其催人泪下的魅力啊。

08 猫太推荐

《波波罗古罗伊斯物语》主题歌——夏气球

词、曲：大冢理惠　编曲：土方隆行、大冢理惠　演唱：大冢理惠

动かない空の下で	ugokanaisoranoshitade
君の瞬きが 见えた	kiminomatatakiga mieta
早くマウンドへ上がろう	hayakumaundoe agarou
かき冰のようないろんな气持ち持って	kakigorino youna ironnakimochimotte
谁よりも自由に	dareyorimo jiyuuni
梦もためらいも	yumemo tameraimo
いつか君の背中が	itsuka kiminosenakaga
曲がらないように	magaranai youni
どこまでも连れて行ってよ	dokomatdemo tsureteitteyo
夏气球に乘って	natsukikyuuni notte
あんなに时间をかけて	annani zikanwokakete
分かつたのはこれぽっちさ	wakattanowa korepocchisa
ケンカは殴るだけじゃない	kenkawa nagurudakezjanai
たまに君のような奴に恋もしてみるさ	tamani kiminoyouna yatsuni koimoshitemirusa
カラフルな气球から	karahuruna kikyuhkara
仆が手を振ってる	bokuga tewohutteru
行き先がそれからも	ikisakiga sorekaramo
分からないままで	wakaranaimamade
どこまでも连れて行ってよ	dokomademo tsureteitteyo
夏气球に乘って	natsukikyuuni notte
まわりまわる时の中で	mawarimawaru tokinonakade
何もまともに见えない	nanimomatomoni mienai
负けて泣いて立ち直る	maketenaite tachinaoru
君の速さについて行こう、なんて	kiminohayasani tsuiteikou nante
どこまでも连れていってよ	dokomademo tsureteitteyo
夏气球に乘って	natsukikyuuni notte



《波波罗古罗伊斯》，一个被很多人认为是“儿童”的RPG游戏。其实游戏的确是从头到尾都用了童话风格来描述的，但也是因为这个原因，吸引了很多怀念童年时光的玩家。其实大家在玩“《波波罗古罗伊斯》系列”作品时不知道有没有发觉其中的BGM都是十分引人入胜的。而且音乐与场景配合得相当出色，用带有少许西欧风味的乐器演奏出一首首美妙的乐曲。主题歌《夏气球》的创作者虽然算不上大师级的人物，但只要音乐风格能与游戏很好地配合，那便算是一首成功的游戏主题歌。

歌手资料：3岁就开始学习钢琴的大冢利惠，到了9岁那一年已经可以用钢琴作曲了。初中时更以自己独创的鼻音唱法震惊了不少人。1993年被SONY的Vocalist Audition录用。1998年还替动画《波波罗古罗伊斯物语》作了这首主题曲《夏气球》，其独特的柔和感令不少人对她刮目相看。这首歌被收录在她的第三张SINGEL《夏气球》里。

09 沙罗推荐

《犬夜叉》TV版片尾曲——真实の诗

词、曲：D·A·I　演唱：Do As Infinity

红く滲む太阳は全てを	akaku nijimu taiyou wa subete wo
照らしてきた今 も昔も	terashi tekita ima mo mukashi mo
この夕暗に描いてる想象は	kono yuuyami ni egaiteru souzou wa
果たして	hatashite
この手におえないものなのか?	kono te ni o e nai mono nanoka
もっと今以上に	motto ima ijou ni
裸になって	hadaka ni natte
生きてゆく术教えてよ	ikite yuku sube oshiete yo
ほんの少しだけ私を汚して	honno sukoshi dake watashi wo yogosite
そうやって独り伤ついたり	sou yatte hitori kizutsuitari
周りを失くしたとしても	mawari wo nakusita tositemo
真实の诗はこの胸に流れ	shinjitsu no uta wa kono mune ni nagare
争いはまだ续くんだろう	arasoi wa mada tsuzukun darou
どの道今が大切なのさ	dono michi ima ga taisetsu nanosa
我武者罗になって	gamushara ni natte
见落としてきたもの	miotoshite kita mono
例えば谁かのやさしい微笑みも	tatoeba dare ka no yasashii hohoemi mo
永远を知ればどんな暗暗も	eien wo shireba donna kurayami mo
痛みもいつか消えて	itami mo itsuka kiete
そうやって今 は私を汚して	sou yatte ima wa watasi wo yogosite
ずっと昔见た天空の城に	zutto mukashi mita tenkuu no shiro ni
いつかはたどり着ける	itsuka wa tadori tsukeru
真实の诗を道标にして	shinjitsu no uta wo michishirube ni shite
永远を知ればどんな暗暗も	eien wo shireba donna kurayami mo
痛みもいつか消えて	itami mo itsuka kiete
真实の诗はこの胸に流れ	shinjitsu no uta wa kono mune ni nagare
もっと今以上に私を汚して	motto ima ijyou ni watashi wo yogoshite
ほんの少しだけ私を汚して	hon no sukoshi dake watashi wo yogoshite
真实の诗を道标にして	shinjtsu no uta wo michishirube ni shite

日本大人气动画作品《犬夜叉》不仅受到了日本国内众多动漫迷的喜爱，就连中国也有相当数量的铁杆FANS，该作品曾经在PS、GBA、WSC等机种推出过数个游戏，而最新一款游戏周边作品即将在PS2上推出。这里推荐的这首《真实の诗》是动画的片尾曲之一。歌曲最令人难忘的部分，当属开头与结尾——开头那用京胡演奏的中国戏



曲小调；结尾时反复式的曲调则让人回味无穷。记得颇好京剧的阿修罗在听到歌曲开头的那段时，还吓了一跳。如果大家在欣赏该曲时能够在脑海中联想起大自然秀丽的山水风景，那么一定更加容易与歌曲的调子相融。如果实在联想不起来，那么找出原著动画，看看动画中的配画想必也是可以的。

10 纱迦推荐
《异度装甲》BGM 混音版——BALTO

11 纱迦推荐
《异度装甲》BGM 演唱版——Star of Tears



有这么一句话："音乐无国界"。按照这个说法，真正好听的游戏音乐，就算你没有玩过这个游戏，也一样会被它感染。我的经历就是很好的例子。虽然本人对"《异度》系列"没有什么太深的认识，就连游戏都没有通过关，但却收藏了全系列的正版游戏，这完全都是拜《异度装甲》的音乐所赐啊！

第一次注意到《异度装甲》的音乐是在 2001 年末，那时候我和慕容非坐在一起。他是一个游戏＆音乐的狂热爱好者，尤其喜欢《异度装甲》，平时上班也总喜欢开着音箱。久而久之，他经常放的几首音乐我已经烂熟于心，只是不知其名。其中一首音乐，很有苏格兰风味，有一种忧郁、略显哀愁的美丽。而到了高潮之后，曲调突然一变，变得欢快无比，听起来有如乌云散尽、霏雨初霁。忧郁与欢快，这么矛盾的两种感觉却完美地统一在一首乐曲中，确实是鬼斧神工之作。当我被动地听完第 784 遍后，终于忍不住向慕容非索要这首曲子了。

原来这首曲子的名字叫做《BALTO》，它出自《异度装甲》。在游戏中它的原名叫《Bonds of Sea and Fire》，在交代剧情时经常会出现，《BALTO》它的是混音版。（原曲在《游戏·人》第一辑 CD 中曾收录）接下来就不用说了，从此就迷上了《异度装甲》，迷上了光田康典。然后补买了 PS2 版《异度传说 一章》，还到处找 PS 版的《异度装甲》。单就音乐而言，《异度传说 一章》确实不如《异度装甲》，希望尾浦由纪能够为《异度传说 二章》带来新的变化。

除了《BALTO》外，《Star of Tears》也相当好听。在《异度装甲》中，《Star of Tears》是大地图时的音乐。（可惜没能找到歌词）现在把这两首歌一起献给大家，希望能够有更多的"《异度》迷"出现！

12 胜负师推荐《街头霸王 III 三度冲击》
主题音乐——Third Strike

词、曲、编：Infinite

作为正统"《街霸》系列"目前的最后一作，《街头霸王 III 三度冲击》（以下简称《SF3.3》）可以说是 2D 格斗游戏史上的一座丰碑，而本作在音乐方面也达到了同类作品难以逾越的高度。《SF3.3》的音乐由加拿大的 Infinite 乐队精心制作，其国际化的风格以及丰富的音乐元素一瞬间便唤醒了玩家的耳朵。正牌的 DJ 音乐使《SF3.3》的音乐从主题曲到 BGM，甚至是STAFF曲，可谓首首经典，而其中又以主题音乐《Third Strike》最为有名。自 1999 年，该曲随游戏推出以来，就一直是《SF3.3》玩家的最爱，在与《街霸》有关的视频中，无论是官方的还是玩家自己制作的，这首曲子都是十分常用的背景音乐。（在制作 Gamehalo 中的全国《铁拳 4》比赛集锦时我也出于个人喜好使用这首曲子做 BGM）《SF3.3》的副标题为"Fight for the Future"，因此主题音乐也显得十分前卫，在配器上更突出未来感。划破空气般的女声吟唱，节奏轻快的大段RAP，以及娴熟自然的混音技巧使整首曲子一气呵成，在不经意中调动着听者的情绪，并有一种令人振奋的力量包含其中。胜负师第一次在 DC 上听到并不完整的《Third Strike》时，就已经身心激荡，为这首出色的主题曲倾倒，以至于之后每次玩《SF3.3》都不忍跳过片头，《SF3.3》也在很长时间里成为自己最喜欢的 FTG。现在虽然已经很少有机会重拾《SF3.3》，但长约 4 分半钟的完整版《Third Strike》却长驻我的 Winamp 中，每当工作疲倦时听上两遍，便能重燃斗志。不论你是不是格斗游戏玩家，也不论你是否喜欢《街霸》，胜负师都希望各位能感受一下其中那种升腾向上的音乐主题，仅从音乐的角度来说，《Third Strike》也是值得推荐的。



13 泰坦推荐 《ICO》STAFF 乐曲



正如许多玩家在小说里虚构的那样，我恰好是陪伴自己的女朋友一起玩过了这个游戏。她是一个性格非常内向的理科女生，整个游戏过程中，她就在一旁默默地看着我玩，不时为我捏一把汗。说老实话这个游戏很多地方是看着惊险实则不难，所以我在女友面前赚足了面子。那时候我还没来UCG，也不知道天高地厚，无视任何杂志攻略，一旦卡在哪里就会抱怨制作人的脑筋有问题……好在最后左磕右绊总算让我通了关。看到白衣女子将载着ICO的小船推出小岛而自己却"葬身"地震之中的时候，女友握紧我的手感动得含泪欲滴。由于晚上我们打算出去参加朋友的生日聚会，所以我有点后悔向她演示了如此感人的游戏，于是开始想法子调侃。我对女友说，ICO 其实是 Windows 图标文件的扩展名，全称 ICON，游戏中的 ICO 正可理解为白衣少女的图标——因为你只能通过ICO来接触和保护少女。现在的应用程序一般是跟图标捆绑在一起的，ICO 既然在，少女也不会死。女友对我的胡诌无动于衷，默默地看着屏幕，突然间，我们惊喜地发现少女被海浪冲到了岸边，果然还活着……当时那份激动真是难以名状，接下来我们俩坐在一起看着STAFF，聆听这首意味深长的结尾曲，心情良久不能平静，这是电子游戏带给我最美好的回忆之一。

14 邪魔天使推荐《网球王子 Smash Hit！》片尾曲——YES YES YES！

词、曲：田边裕词 演唱：青春学院中等部硬式网球部

通り雨のあと 仆たち约束したね	Tohoriamenoato bokutachiyakusokushitane
あの虹に向かって 走り出そうよ	anonizinimukatte hashidasouyo
ダイジョウブ 平气さ	daizyobu heikisa
谁だって いつだって 悩んだり	daredatte itsudatte nayandari
してもね 明日への	shitemone ashitaeno
希望见つけ出そう	kibou mitsukedasou
YES YES YES！立ち上がれ	yes yes yes！tachiagare
迷いの 必要ないさ	mayoino hitsuyonaisa
STEP BY STEP 手を振って	step by step tewohutte
まだ 迟くはない 行こう	mada okukuwanai ikou
放课后校舍に 夕日が眩しく照らす	houkagokousyani yuuhiga mabusikuterasu
今日もグラウンドは こだま青春	kyoumoguraundowa kodamaseisyon
胜利の女神を	syorinomegamiwo
呼び寄せて いつだって 祈るんだ	yobiyosete itsudatte inorunda
见上げた 青空に	miageta aozorani
答えがあるはず	kodaega aruhazu
CHANCE & TRY 微笑んで	chance & try hohoende
后悔 先にたたず	koukai sakinitatazu
DAY BY DAY 气にせずに	day by day kinisezuni
もう 振り返らず 行こう！	mou hurikaerazu ikou！
YES YES YES！	yes yes yes！
未来は 仆らのもの	miraiwa bokuranomono
Keep My Mind 受け止めて	keep my mind uketomete
みなぎる 热い たましい	minagiru atsui tamasii
YES YES YES！叶うから	yes yes yes！kanaukara
ほら 勇气出して	hora yukidashite
YES YES YES！立ち上がれ	yes yes yes！tachiagare
迷いの 必要ないさ	mayoino hitsuyounaisa
STEP BY STEP 手を振って	step by step tewohutte
まだ 迟くはない	mada osokuhanai
CHANCE & TRY 微笑んで	chance & try hohoeminde
后悔 先にたたず	koukai sakinitatazu
DAY BY DAY 气にせずに	day by day kinisezuni
もう 振り返らず	mou hurikaerazu ikou
行こう！行こう！	ikou！ ikou！
YES YES YES！	yes yes yes！



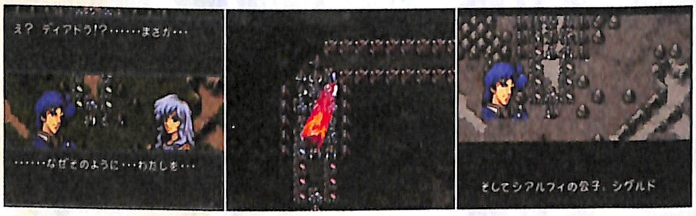
夕阳、大海、热血、青春！从这首歌里面能充分体会到少年们对梦想的执着，青春学院中等部硬式网球部9名成员倾情为各位献上的这首歌饱含着他们对未来的期望。虽然不是那种激情、快节奏的曲调，但正是这种平稳的调子才能体现出他们坚定的信念以及一步一个脚印的作风，这就是“青春精神”，这也正是他们吸引人的地方。这首歌只会在游戏《网球王子 Smash Hit！》里听到，大家不要错过了！（P.S.越前龙马、手冢国光、不二周助、乾贞治、大石秀一郎、菊丸英二、河村隆、桃城武、海堂薰的9名角色的声优参加了这首歌曲的演唱，大家能听出谁唱了哪几句吗？^_^）

15 星夜推荐《火焰之纹章 圣战之系谱》第五章 BGM

听说这次《游戏·人》的CD是各小编推荐自己喜欢音乐，我马上想到的就是《火焰之纹章 圣战之系谱》。这款游戏中有很多音乐让我现在仍然记忆犹新，例如主题曲的雄壮、第四章“空中之舞”的悠远、第七章“穿越沙漠”的紧张，但是最喜欢和印象最深刻的，还是这次选择的曲子。

“命运之门”，第五章的标题似乎就已经在预示着什么，而在游戏进程中我们会无力地看到至死仍夫妻相守的艾斯琳，还有为了孩子扔下手中枪的乔安……而本章结束时，那终于洗去污名的喜悦只短短存在了一小会儿，就被接连而来的打击冲得烟消云散。从蒂娅多拉哀怨的出场、满天飞降的陨石到辛格尔德无助地倒下，再到定格后介绍的人物去向，看着一个个自己全力培养的人物，打上了倒下或者下落不明的标记……这一连串剧情的急剧转折和数段音乐配合得恰到好处，回味悠长。

每次重新玩《圣战之系谱》，我都会读取这个特意保留的第五章结束的记录，然后花十几分钟来静静体会当时的情景，听着听着，似乎也来到了那个风云变幻的大陆……



CD曲目一览

01 《樱大战3》结尾曲——未来
02 《GT赛车2》ENDING——BLUE LINE
03 《恶魔城 晓月圆舞曲》BGM——宿命の十字架
04 《真魂斗罗》STAGE 5 BGM
05 《盖塔机器人》主题歌——ゲッターロボ！
06 《Shinobi 忍》BOSS战BGM——忍领
07 《格兰蒂亚》BGM——Leen's Love Theme
08 《波波罗古罗伊斯物语》主题歌——夏气球
09 《犬夜叉》TV版片尾曲——真实の诗
10 《异度装甲》BGM混音版——BALTO
11 《异度装甲》BGM演唱版——Star of Tears
12 《街头霸王Ⅲ三度冲击》主题音乐——Third Strike
13 《ICO》STAFF乐曲
14 《网球王子 Smash Hit！》片尾曲——YES YES YES！
15 《火焰之纹章 圣战之系谱》第五章 BGM


Xenosaga
EPISODE I
Der Wille zur Macht
KOS-MOS
let the saga take you


Xenosaga
EPISODE I
Der Wille zur Macht
chaos
let the saga take you



ISBN 7-88833-301-X
9 787888 333017 >
游戏机实用技术杂志社 制作
吉林音像出版社 出版